PLAYSTATION · NINTENDO · DREAMCAST · PC · ARCADE

Numero 01 Ottobre 1999

Game Republic

NEXT GENERATION MAGAZINE

SPECIALE DREAMCAST

oltre 50 giochi in anteprima

FINAL FANTASY VIII

Il GDR più atteso del mondo!
Tutti i futuri giochi della Squaresoft

PLAYSTATION 2

Finalmente le prime vere immagini

EVANGELION

Il sogno diventa realtà su N64

ZILIONI DI CODICI

- PlayStation · Nintendo 64
- Dreamcast · PC · GameBoy
- WonderSwan · Neo Geo Pocket

Fear Factor, Jet Moto 3, Duke Nukem Zero Hour, Winback, Donkey Kong 64, Trasher: Skate & Destroy

RAINBOW SIX



THOUSAND ARMS



SONIC ADVENTURE



Quake III: Intervista esclusiva al mitico John Carmack, Action Figures
News dal Mondo dei Videogiochi, Japan Republic, Hentai Republic

ギヂポィ ヹィゼ ゴペパジ L. 7900

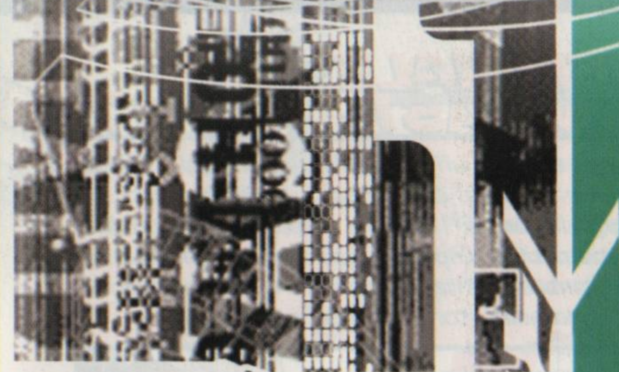






SPED. IN ABB. POST. 70% FILIALE DI ROMA





inizia la rivoluzione!

Game Republic

Ok, ammettiamolo! Negli ultimi mesi le edicole sono state letteralmente invase da riviste dedicate ai videogiochi. Ogni nuova testata ha cercato di spiegare le ragioni della sua nascita, con lunghissimi editoriali.

Noi preferiamo stare in silenzio e lasciare che siano le immagini e i contenuti a parlare al nostro posto.

Preferiamo che siate voi a commentare il risultato finale, dandoci consigli e idee in modo da rendere ***Game Republic*** l'unico punto di riferimento per chi adora veramente il mondo dei videogiochi.

Per ora ci sembra di aver parlato anche troppo... ci vediamo tra trenta giorni.

Allacciatevi bene le cinture perché il viaggio più spettacolare della vostra vita ha inizio!

Alessandro e Carlo.

GAME REPUBLIC
OTTOBRE 1999, NUMERO 1
PUBBLICAZIONE MENSILE DELLA PLAY PRESS PUBLISHING SRL

Crediti
MARIO FERRI: Direttore Responsabile
ALESSANDRO FERRI: Direttore Editoriale
LUCA CARTA: Coordinamento Redazionale, Ufficio Stampa
CARLO CHERICONI: Editor tecnico
ENRICA CORRADINI: Redazione
EMANUELA DI VITTORIO: Redazione
DANIELE CUCCHIARELLI: Traduzione e Adattamento
EMILIANO BAGLIONI: Traduzione e Adattamento
GIORGIO MEO: Art Director
STEFANO CALDARI: Grafico

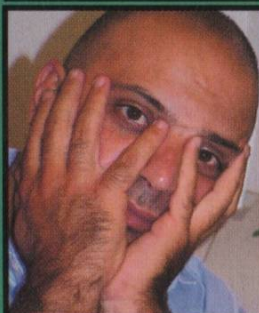
Pubblicità
Play Press Publishing srl: Lungotevere dei Mellini, 44, 00193, Roma, tel. 06/3219219, fax 06/3203232, E-mail: playpres@uni.net

Play Press Publishing srl: Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Lungotevere dei Mellini, 44, 00193, Roma, tel. 06/3219219, fax 06/3203232, E-mail: playpres@uni.net
Registrazione presso il Tribunale di Roma con il numero 209/99 del 12/5/99. ISSN 1129-0455.
Stampa: Valprint SpA, Brugherio (MI).
Distribuzione: Parrini & C. srl, Piazza Colonna, 361, Roma.



LA GR FORCE

Questi squallidi individui sono il gruppo di lavoro responsabile della creazione di questa rivista. Oltre a vedere le loro orribili facce, ogni mese scopriremo un agghiacciante dettaglio sulla loro vita privata.


NOME: Alessandro Ferri
SOPRANNOME: Punto.Com


NOME: Carlo Chericoni
SOPRANNOME: Sir Charles


NOME: Sergio Pennacchini
SOPRANNOME: Zaku


NOME: Gavazzi Massimiliano
SOPRANNOME: Ito


NOME: Diego Malara
SOPRANNOME: Jimbo


NOME: Marco Giudice
SOPRANNOME: Califano


NOME: Luca Carta
SOPRANNOME: Billy


NOME: Giorgio Meo
SOPRANNOME: Bobba Fett


NOME: Stefano Caldari
SOPRANNOME: Leon


NOME: Chiara Carocci
SOPRANNOME: Yoko


NOME: Enrica Corradini
SOPRANNOME: Tramezzino


NOME: Emanuela Di Vittorio
SOPRANNOME: Killer


NOME: Francesco Fondi
SOPRANNOME: Mastro Ciliegia


NOME: Claudio Alviggi
SOPRANNOME: Totoro


NOME: Giovanni Santucci
SOPRANNOME: Vaccillator



GR NUMERO UNO GAME REPUBLIC

Guida Transcontinentale al mondo dei Videogiochi
Play Press Publishing Project





LANCIO UFFICIALE DEL DREAMCAST PAG. 17

Il 14/10/99 anche l'Europa entrerà ufficialmente nell'era dei 128-bit grazie all'arrivo della nuova console della Sega, il Dreamcast. Al momento del lancio saranno disponibili 12 giochi di elevatissima qualità ed entro Natale la biblioteca di titoli disponibili salirà alla sconcertante cifra di 50 unità. La Sega sembra pronta a organizzare il più grandioso lancio di una console mai visto nella storia dei videogame...











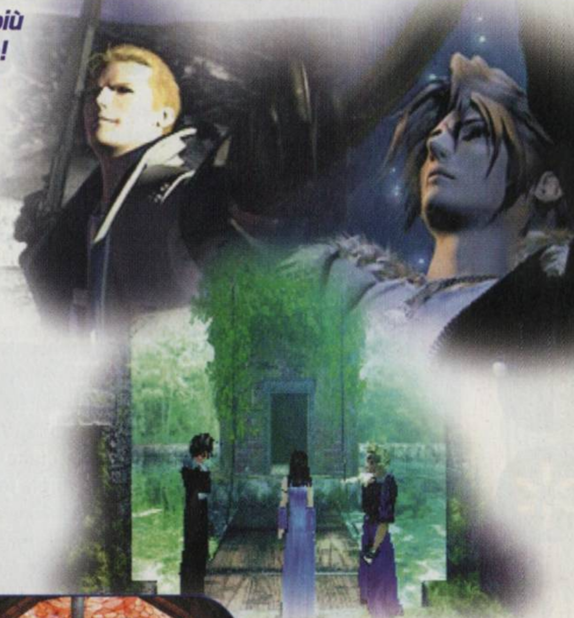
THOUSAND ARMS PAG. 58

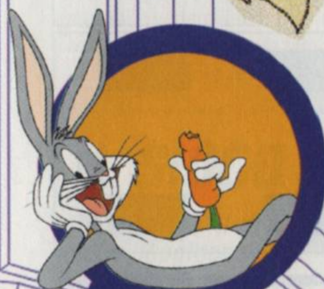
Chi ha detto che nei GDR non è possibile inventare nulla di nuovo?!? Thousand Arms, l'ultimo gioco della Atlus, vi dimostrerà il contrario. Grazie a una splendida grafica poligonale, dei personaggi 2-D in stile cartone animato giapponese, un sistema di gioco innovativo e un'infinità di altre sorprese, questo titolo farà la felicità di ogni appassionato di giochi di ruolo. Andate subito a pagina 58 per scoprire cosa ci ha colpito di questo fantastico gioco!



FINAL FANTASY VIII PAG. 12

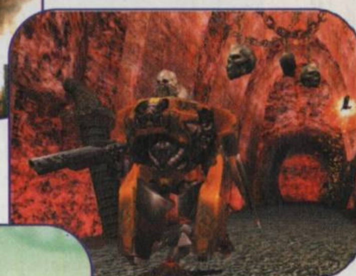
Abbiamo dovuto aspettare per più di un anno, ma ne è valsa la pena! L'ottavo splendido capitolo della saga di Final Fantasy è in arrivo completamente tradotto in italiano. Il nostro consiglio è uno solo: compratelo! Un capolavoro del genere non può assolutamente mancare nella vostra collezione. Per saperne di più andate a pag. 12!













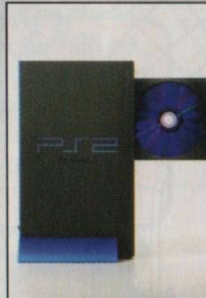
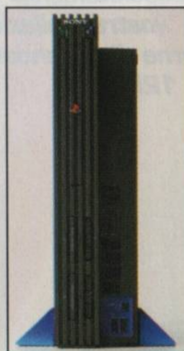
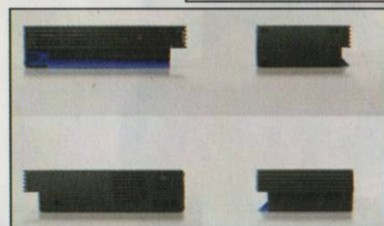




INDICE DEI GIOCHI

primalinea

FINALMENTE LE PRIME IMMAGINI UFFICIALI DELLA PLAYSTATION2

Come potete vedere la nuova PlayStation può anche essere messa in verticale. Sembra però che le alette azzurre da mettere alla base della console saranno vendute separatamente.

Il futuro è qui

La console più attesa della storia dei videogiochi ha finalmente una forma definitiva.

Il 13 settembre 1999, in una conferenza stampa tenuta esclusivamente per 400 giornalisti provenienti da tutto il mondo, la Sony ha finalmente rivelato ogni segreto della sua nuova attesissima PlayStation2.

Come potete vedere dalle immagini pubblicate in questa pagina, la PS2 ha una forma completamente differente da qualsiasi altro sistema di divertimento elettronico uscito fino a oggi. Questa forma così particolare sembra essere stata studiata appositamente per qualificarla subito come oggetto d'alta tecnologia e non come un semplice strumento da gioco. Oltre a far girare dei videogiochi dalla grafica sconvolgente, la nuova meraviglia Sony è in grado di riprodurre anche CD musicali e film in formato DVD senza l'aggiunta di nessuna espansione. La PS2 sembra essere l'accessorio definitivo da affiancare al vostro televisore.

Dal punto di vista delle caratteristiche tecniche non ci sono state grandi novità rispetto a quelle precedentemente annunciate. Il processore principale sarà il mitico "Emotion Engine" a 128-bit in grado di funzionare a una velocità di circa 300MHz. Questa unità centrale sarà affiancata da un chip grafico in grado di gestire fino a 75 milioni di poligoni semplici (cioè poligoni monocromatici e di piccole dimensioni). La memoria RAM è di 32Mb contro i soli 2Mb dell'attuale PlayStation. Anche il processore sonoro ha delle prestazioni sconvolgenti e supporta i nuovi sistemi di audio tridimensionale (come quello dei cinema con Dolby Sourround).

Purtroppo ci saranno solo due porte per i Joypad, ma sembra proprio che la Sony punterà moltissimo alla possibilità di far giocare la gente in rete attraverso le porte Ethernet della PS2.

La nuova console sarà comunque dotata di porte USB che probabilmente saranno usate per connettere periferiche di ogni tipo.

È stata confermata anche la piena compatibilità con tutti i giochi e le periferiche della prima PlayStation. Nella confezione sarà anche incluso un nuovo Dual Shock nero dotato di leve analogiche ancora più precise e sensibili.

L'uscita di questa meraviglia è prevista per il 4 marzo del 2000 in Giappone a un prezzo di 39.800 yen che in lire italiane corrisponde circa a 700.000 lire. Comunque non fatevi impressionare, il prezzo della console in USA e in Europa non è ancora stato annunciato. Quindi la semplice conversione in lire non indica il costo finale della PS2 in Italia.

Questo è quello che siamo riusciti a scoprire poche ore prima di andare in stampa. Non perdetevi il prossimo numero di PSM e Game Republic per scoprire altri segreti della console più rivoluzionaria dall'epoca del Nintendo 8-bit.

Dotazione Base

Nome PlayStation2

Prezzo 39.800 Yen (il prezzo in America e in Europa non è ancora stato annunciato)

Accessori Inclusi "Dual Shock", Memory Card da 8Mb (compatibile anche con la vecchia PlayStation), Demo Disc, Cavo Connessione con TV, Cavo presa di corrente

Dimensioni 301mm (larghezza) X 178mm (profondità) X 78mm (spessore)

Peso 2.1Kg

Formati Audio CD, DVD-Video

Interfacce 2 porte per Controller, 2 porte per Memory Card, Uscita TV, Uscita Cavo Ottico, 2 porte USB (uguali a quelle usate dai computer), i.Link (IEEE1394), Una porta per schede PCMCIA Type III



Ecco il mitico sistema di sviluppo che verrà presto spedito a tutti coloro che programmeranno giochi per PlayStation2.

Quando il gioco si fa duro... I duri cominciano a giocare!

Anche la console più potente dell'universo è destinata al fallimento se non viene supportata da giochi di qualità. Questa semplice regola deve essere ben stampata nella mente della Sony visti i fantastici titoli che supporteranno il lancio della PS2.

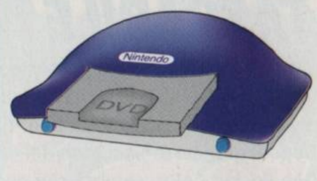
Titolo	Genere	Prodotto
Tekken Tag Tournament	Picchiaduro	Namco
Gran Turismo 2000	Corsa	Sony
The Bouncer	Picchiaduro/Azione	Square
Street Fighter EX3	Picchiaduro	Capcom
Eternal Ring	Avventura	From Software
Kesson	Strategia	KOEI
Popolocrois 3	Cart. Animato Int.	Sony
Dark Cloud	GDR	Sony
Unison	Musicale	Tecmo
Drum Mania	Azione	Konami
Den Sen Electric Lines	Azione	Sony

DOLPHIN, LA NUOVA CONSOLE NINTENDO A 128 BIT

Il Dolphin si prepara a rivoluzionare il mondo dei videogiochi

Prima dell'estate la Nintendo ha tenuto una conferenza stampa per annunciare ufficialmente la sua nuova console chiamata provvisoriamente Dolphin. La rivelazione più interessante è stata che la nuova console non verrà costruita solo dalla Nintendo.

Il supporto su cui verranno memorizzati i giochi è costituito da speciali DVD-ROM con una capacità di 4.7 Giga Byte espandibili. Il Dolphin sarà lanciato in contemporanea in tutto il mondo. Il presidente della Nintendo Company Limited, Hiroshi Yamauchi, afferma che saranno in grado di uscire simultaneamente su tutti i principali mercati (nel caso in cui i titoli di lancio siano pronti per la fine del 2000). Come già accennato all'inizio dell'articolo, ci saranno tre differenti versioni del Dolphin. Una sarà ovviamente prodotta dalla Nintendo e permetterà solamente di far girare i giochi. Non sarà quindi possibile vederci i film DVD o ascoltare CD musicali. Questo sistema base sarà commercializzato a soli 99 dollari (meno di 180.000 lire). Un'altra versione del sistema verrà prodotta dalla Matsushita sotto il marchio Panasonic e oltre ai giochi per Dolphin, sarà in grado di leggere CD musicali e DVD. Questa console più costosa competerà direttamente con la PS2 della Sony. L'ultima versione del Dolphin (chiamata X-21) sarà più che altro una piattaforma che potrà essere usata per future applicazioni multimediali. Il produttore di questa versione della macchina non è ancora stato rivelato.



Yamauchi ha inoltre annunciato che lo sviluppo interno del Dolphin è già cominciato e per la fine di quest'anno cominceranno a distribuire i kit di sviluppo alle case di produzione che ne faranno richiesta.

Se la Nintendo riuscisse davvero a lanciare una macchina al livello della PS2 per un prezzo inferiore a 150$, allora il dominio incontrastato della Sony potrebbe essere messo in serio pericolo!

SPECIFICHE DEL DOLPHIN

(PROVVISORIE E SOGGETTE A CAMBIAMENTI)

CPU Principale:	Processore IBM a 400 MHz (evoluzione dell'architettura Power PC) Tecnologia al rame a 0.18 micron
Chip Grafico:	Sistema dedicato LSI a 200 MHz (sviluppato in collaborazione con ArtX) Processo DRAM a 0.18 micron
Ampiezza di banda dell'Unità di Memoria:	3.2 GB/sec.

IL GIOCO DEI GRANDI AFFARI

Prevista per il prossimo anno una crescita del 18% dell'industria del videogioco

Durante una conferenza sull'industria del divertimento elettronico tenutasi a Minneapolis, la Reuters ha condotto uno studio sulle prospettive future dell'industria interpellando numerosi sviluppatori e distributori. Secondo i risultati, il mercato dei videogiochi è cresciuto del 18% durante l'ultimo anno fiscale. Il conseguente ritorno economico di questa espansione del mercato è di circa 114 miliardi di dollari. Molti degli interpellati prevedono una contrazione verso il 2000 o il 2001, quando sarà lanciata la PS2 della Sony. La cosa non sorprende più di tanto, visto che ogni nuova generazione di console successiva al Nintendo 8-bit ha venduto sempre meno. Inoltre, ci si aspetta che dopo il lancio della nuova console Sony serviranno uno o due anni prima che la percentuale di crescita torni a livelli decenti. È interessante notare come la maggior parte degli interpellati creda che la PS2 farà impallidire le console Sega e Nintendo della nuova generazione.

IL FUTURO DEL CONTROLLER...

Arrivano le periferiche della nuova generazione

Con la nuova linea di controller per Dreamcast, la InterAct è pronta a entrare in competizione diretta con le meravigliose periferiche della MadCatz, Agetec e con quelle della stessa Sega. I prodotti della InterAct comprendono un pad standard chiamato AstroPad, un lucido stick arcade in lega (il Quantam Fighter), un pad ben fatto dotato di sei pulsanti facili da raggiungere e la Starfire LightBlaster, una pistola a raggi infrarossi utile per polverizzare i non morti di *House of the Dead*. In questa linea è compreso anche un controller per i giochi di guida chiamato Radius Racing pad. La InterAct produrrà anche cavi a/v, prolunghe per i joypad, un controller a canna da pesca, adattatori RFU, cavo S-video e addirittura una VMS! Tutti i prodotti InterAct sembrano di ottima qualità, ma come al solito il vero test avverrà quando ci metteremo le mani sopra.











LA RIVOLUZIONE DEL DIVERTIMENTO FORMATO TASCABILE



Mentre l'attenzione di tutto il pubblico è concentrata sull'uscita delle super-console a 128-bit, anche il mondo del divertimento portatile ci sta per riservare alcune sorprese. Dopo il grandioso successo del Game Boy Color e del Neo Geo Pocket Color, sembra che anche la Sony si appresti a lanciare una nuova console portatile. Il nuovo sistema dovrebbe basarsi sul supporto CD ed essere completamente compatibile con tutti i giochi usciti finora per PlayStation. Attualmente non si sa nulla sulla forma definitiva o sul tipo di schermo che sarà usato, ma potrebbero anche essere prese in considerazione alcune ipotesi innovative come occhiali con schermi a cristalli liquidi.

L'altra grande novità nel mondo dei portatili riguarda la Nintendo che nel maggio del 2000 dovrebbe annunciare il Game Boy a 32-bit. Con una simile potenza di calcolo, la nuova console della grande "N" dovrebbe permettere agli sviluppatori di creare giochi sempre più complessi e avvincenti.

Nei prossimi mesi dovremo avere indicazioni tecniche più precise su questi nuovi sistemi Sony e Nintendo.

MICROSOFT ENTRA IN GIOCO

Anche la Microsoft sembra pronta a lanciarsi nel mercato delle console. Bill Gates e soci sono attualmente al lavoro su un sistema basato sull'attuale tecnologia PC. Le caratteristiche tecniche dell'X-Box (questo è il nome in codice del progetto) prevedono l'uso di un processore sviluppato dalla Intel a 500 MHz e di un chip grafico NV-10 GeForce della nVidia. La console dovrebbe essere compatibile con tutti i giochi usciti per PC e dovrebbe avere una potenza simile a quella della PlayStation2. Attualmente la Microsoft nega tutto, ma secondo le nostre fonti il progetto sarebbe già in fase avanzata di sviluppo e sarà commercializzato anche dalla Dell e dalla Gateway.

LADRI DI CHITARRE!

La Konami Japan ha recentemente citato in giudizio la Namco per quella che viene ritenuta un'azione di "concorrenza sleale". Sembra infatti che *Guitar Jam* della Namco sia un po' troppo simile al *Guitar Freaks* della Konami. Per questo motivo la casa di produzione di *Metal Gear Solid* sta tentando di bloccare la vendita e la distribuzione di *Jam* nelle sale giochi di tutto il mondo.

Nel frattempo i programmatori stanno per ultimare una versione PlayStation di *Guitar Freaks* che prevederà l'utilizzo di un buffo controller a forma di chitarra.







In esclusiva per PlayStation, ecco l'accessorio che vi permetterà di diventare i nuovi idoli del rock. In fondo anche Jon Bon Jovi ha cominciato così! (sinistra).

Scherzo del destino o spudorata copiatura... La Konami propende per la seconda ipotesi! (destra).

VOGLIA DI ZELDA!

Nintendo annuncia Zelda Gaiden

La Nintendo ha finalmente diffuso alcune notizie riguardanti l'attesissimo seguito di *Zelda: Ocarina of Time*. Questa nuova versione continuerà l'epica avventura di Link nelle terre di Hyrule. Tra le novità di *Zelda Gaiden* troviamo nuove terre da esplorare, una nuova interfaccia grafica, un arsenale rinnovato, e ora il piccolo Link potrà usare il suo cavallo, Epona. Purtroppo non siamo ancora sicuri se sarà anche possibile viaggiare nel tempo, o se Link adulto sarà incluso in questa nuova versione. La prima versione demo di *Zelda Gaiden* è stata mostrata durante il "Nintendo Space World Show" tenutosi alla fine d'agosto. Sui prossimi numeri di Game Republic potrete vedere in anteprima le immagini di questo nuovo capolavoro.

IL SANGUE MI FA IMPRESSIONE...



No... la censura no!!!

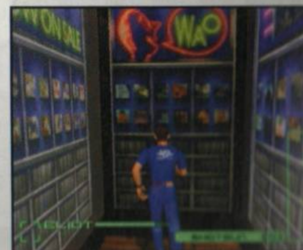
Blue Stinger, il gioco della Climax Graphic distribuito dalla Activision, dovrà fare i conti con la censura. Una delle sequenze che sicuramente spariranno dalla versione occidentale è il combattimento all'interno della stanza per l'affitto dei film porno che si trova nell'Happy Market.

La censura ha tagliato anche alcune frasi un po' "colorite" presenti nel gioco e gli schizzi di sangue che imbrattavano i muri ogni volta che si maciullava un nemico. Siamo sicuri che la Activision saprà trovare una scappatoia per far risaltare l'aspetto drammatico di *Blue Stinger* senza incappare nuovamente nell'ira dei censori.







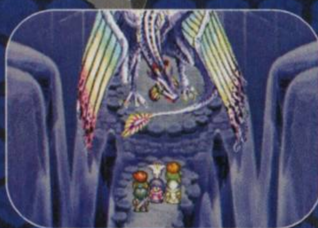


database

LE NOSTRE CLASSIFICHE DEI TITOLI PIÙ VENDUTI



playstation top 10



1. DRIVER	GT INTERACTIVE	6. METAL GEAR SOLID	KONAMI
2. SYPHON FILTER	989	7. NEED FOR SPEED: High Stakes	ELECTRONIC ARTS
3. RIDGE RACER TYPE 4	NAMCO	8. BUGS BUNNY	BHEAVIOR INTERACTIVE
4. CROC 2	FOX	9. BLOODY ROAR 2	3DO
5. V-RALLY 2	INFOGRAMES	10. NAMCO MUSEUM VOL. 3	NAMCO

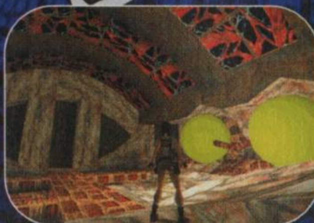
nintendo 64 top 10

1. SUPER SMASH BROTHERS	NINTENDO	6. A BUG'S LIFE	ACTIVISION
2. SUPERMAN	TITUS	7. GRIFFEY JR. SLUGFEST	NINTENDO
3. SW EPISODE 1: RACER	NINTENDO	8. ZELDA: OCARINA OF TIME	NINTENDO
4. MARIO PARTY	NINTENDO	9. SW: ROGUE SQUADRON	NINTENDO
5. GOLDENEYE 007	NINTENDO	10. MARIO KART 64	NINTENDO





saturn top 10



1. TOMB RAIDER	EIDOS	6. GRID RUNNER	VIACOM
2. NHL '97	EA	7. CROC: LEGEND OF GOBBOS	FOX
3. NBA LIVE '98	EA	8. SONIC R	SEGA
4. FIGHTING VIPERS	SEGA	9. SPACE HULK: VENGEANCE	EA
5. VIRTUA COP 2	SEGA	10. NBA ACTION '98	SEGA

pc top 10

1. C&C TIBERIAN SUN	ELECTRONIC ARTS	6. CHAMP. MANAGER 3	EIDOS
2. ALIEN Vs PREDATOR	FOX	7. SIM CITY 3000	MAXIS
3. SW EPISODE 1: RACER	LUCASARTS	8. CIVILIZATION: Call to Power	ACTIVISION
4. BALDUR'S GATE: Tales	INTERPLAY	9. BALDUR'S GATE	INTERPLAY
5. HIDDEN & DANGEROUS	TAKE 2	10. HALF-LIFE	SIERRA

La classifica generale



1. C & C TIBERIAN SUN	PC	6. DUNGEON KEEPER 2	PC
2. DRIVER	PS	7. SW EPISODE 1: Racer	N64/PC
3. SYPHON FILTER	PS	8. METAL GEAR SOLID	PS
4. RIDGE RACER TYPE 4	PS	9. TOMB RAIDER 3	PS
5. ALIEN Vs PREDATOR	PC	10. MEDIEVIL	PS

i dieci titoli più venduti in Giappone e in America

giappone

1.	PERSONA 2: Innocent Sin	PS
2.	SHUTOKOU	DC
3.	KOF: Dream	DC
4.	GIANT GRAM	DC
5.	SARUGETCHU	PS
6.	MGS: INTEGRAL	PS
7.	GRANDIA	PS
8.	RIVAL SCHOOLS 2	PS
9.	MARIO GOLF 64	N64
10.	FIRE PRO WRESTLING	PS

america

1.	SW EPISODE 1: Racer	N64
2.	DRIVER	PS
3.	SUPER MARIO BROS DX	GB
4.	THE RUGRATS	GB
5.	SUPER SMASH BROS	N64
6.	C&C TIBERIAN SUN	PS
7.	SUPERMAN	PS
8.	DRIVER	PS
9.	SYPHON FILTER	PS
10.	RIDGE RACER TYPE	PS

I dieci titoli più giocati dalla redazione di game republic



carlo



1.	FINAL FANTASY VIII	PS
2.	SOUL CALIBUR	DC
3.	SILHOUETTE MIRAGE	PS
4.	POKÉMON PINBALL	GBC
5.	APE ESCAPE	PS
6.	COOL BOARDERS BURN	DC
7.	HALF LIFE (multiplayer)	PC
8.	TARZAN	PS
9.	POKÉMON SNAP	N64
10.	EVANGELION 64	N64



alessandro



1.	WIPEOUT 3	PS
2.	BARBIE RACE AND RIDE	PS
3.	GRAN TURISMO	PS
4.	EXTREME BIKER	PC
5.	TEKKEN 3	PS
6.	METAL GEAR SOLID	PS
7.	HALF LIFE (multiplayer)	PC
8.	HOUSE OF THE DEAD 2	DC
9.	READY TO RUMBLE	DC
10.	DINO CRISIS	PS



diego



1.	DINO CRISIS	PS
2.	SOUL CALIBUR	DC
3.	COOL BOARDERS BURN	DC
4.	WIPEOUT 3	PS
5.	TEKKEN 3	PS
6.	KAIN 2: SOUL REAVER	PS
7.	HALF LIFE (multiplayer)	PC
8.	FINAL FANTASY VIII	PS
9.	ARMORED CORE: MoA	PS
10.	MACROSS VF-X 2	PS



massimiliano



1.	SOUL CALIBUR	DC
2.	METAL GEAR SOLID	PS
3.	KAIN 2: SOUL REAVER	PS
4.	MARVEL Vs CAPCOM	DC
5.	TEKKEN 3	PS
6.	STARCRAFT	PC
7.	HALF LIFE (multiplayer)	PC
8.	ROGUE SQUADRON	N64
9.	GRAN TURISMO	PS
10.	XENOGEARS	PS



marco



1.	KAIN 2: SOUL REAVER	PS
2.	SYPHON FILTER	PS
3.	SEGA RALLY 2	DC
4.	SOUL CALIBUR	DC
5.	APE ESCAPE	PS
6.	BEAT-MANIA	PS
7.	HALF LIFE (multiplayer)	PC
8.	WIP3OUT	PS
9.	TRICKY STYLE	DC
10.	DRIVER	PS



luca



1.	GOLDENEYE 007	N64
2.	READY 2 RUMBLE	DC
3.	MARIO GOLF 64	N64
4.	TIME CRISIS 2	ARCADIA
5.	BLUE STINGER	DC
6.	SYPHON FILTER	PS
7.	HALF LIFE (multiplayer)	PC
8.	POKÉMON SNAP	N64
9.	APE ESCAPE	PS
10.	TARZAN	PS



sergio



1.	SOUL CALIBUR	DC
2.	ISS PRO 98	PS
3.	ROGUE SPEAR	PC
4.	GRAN TURISMO	PS
5.	READY 2 RUMBLE	DC
6.	QUAKE III ARENA	PC
7.	HALF LIFE (multiplayer)	PC
8.	SUPER SMASH BROS.	N64
9.	FINAL FANTASY VIII	PS
10.	TRIBES	PC



giorgio



1.	RAKUGAKI SHOWTIME	PS
2.	EVERQUEST	PC
3.	SONIC ADVENTURE	DC
4.	POWER STONE	DC
5.	SOUL CALIBUR	DC
6.	GRANDIA	PS
7.	TOKYO XTREME RACER	DC
8.	SEGA RALLY 2	DC
9.	DRIVER	PS
10.	EVOLUTION	DC



FINAL FANTASY VIII

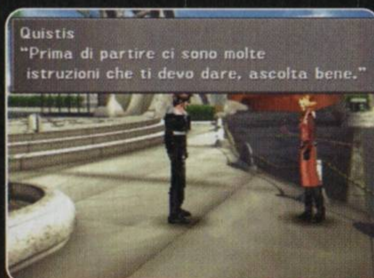
ERROR CODE 00714 (FILE NOT FOUND)
ERROR CODE 00608 (OUT OF MEMORY)

Come sempre la Square è riuscita a stupirci con un gioco veramente spettacolare! Preparatevi a vivere la più affascinante avventura della vostra vita.

Ci sono giochi che ti catturano sin dal primo istante e ti costringono a rimanere incollato al video fino ai titoli di coda. *Final Fantasy VII* è senza dubbio uno di questi. Il bellissimo GDR della Squaresoft è riuscito a colpire così tanto l'immaginazione dei giocatori che ancora oggi tutti si ricordano e rimpiangono i momenti strappalacrime (come il tragico evento alla fine del primo CD) e le epiche battaglie con le Weapons o con lo spietato Sephirot!



La Guardian Force Pandemona può essere conquistata sconfiggendo Fujin, uno dei nemici principali del gioco. Se conoscete la mitologia cinese non farete fatica a capire il gioco di parole.



Se sentite la mancanza di quelle emozioni, è giunto finalmente il momento che stavate aspettando. Il 28 ottobre arriverà nei negozi l'attesissimo *Final Fantasy VIII* completamente tradotto in italiano. Noi abbiamo potuto provare in anteprima il nuovo capitolo della saga e vi assicuriamo che è qualcosa di veramente epico. L'ultimo capolavoro della Square vi trasporterà in un nuovo mondo incredibilmente coinvolgente. Le ambientazioni in cui vivrete questa nuova fantastica avventura sono un perfetto mix tra le classiche atmosfere fantasy e un design architettonico decisamente futuristico. Lo scopo dei programmatori era di creare uno scenario diverso da tutti quelli visti negli altri GDR e bisogna dire che hanno raggiunto l'obiettivo con risultati veramente esaltanti.

Gli ambienti in cui si muoveranno i protagonisti sono immagini 3-D precalcolate e poi usate come fondali bidimensionali, proprio come quelli visti nel precedente capitolo o nei titoli della serie *Resident Evil*. Grazie alla loro nitidezza, alla cura per i particolari e ai numerosi tocchi di classe, vi sentirete davvero assorbiti nella fantastica atmosfera magica di *Final Fantasy*.



FF VIIIの世界／2 OO

8 PLAYSTATION
FINAL FANTASY VIII · SQUARESOFT · 1999







L'incredibile dettaglio degli sfondi vi aiuterà a immergervi completamente in un mondo... che vi coinvolgerà dall'inizio alla fine al di là di ogni fantasia!

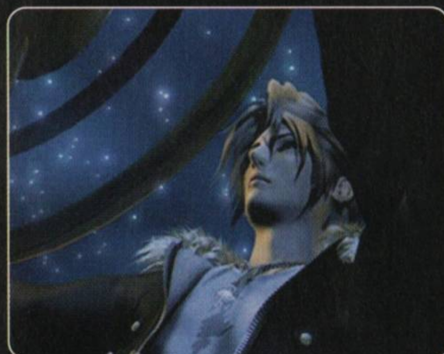
La storia ha inizio nell'accademia militare di Balamb Garden.

Voi dovrete prendere il controllo di un giovane guerriero che fa parte dei corpi speciali chiamati "SeeD". Dopo un primo momento di disorientamento, inizierete a capire la meccanica di gioco e vi farete completamente assorbire dalla fantastica trama. Fortunatamente il doppiaggio in italiano permetterà anche a coloro che non conoscono bene l'inglese di apprezzare fino in fondo l'articolatissima storia. Lo stile di disegno dei protagonisti è stato interamente curato da Tetsuya Nomura, uno dei migliori artisti della Squaresoft. Il risultato finale sono degli eroi indimenticabili che riescono a unire gli elementi magici di *Final Fantasy VII* e quelli realistici di *Parasite Eve*. Ogni personaggio è caratterizzato in modo splendido e ha un atteggiamento perfettamente in linea con la sua personalità. In alcuni momenti la storia è narrata attraverso splendidi filmati in Computer Grafica decisamente migliori rispetto a quelli che avevano reso famoso *Final Fantasy VII*. Descriverli a parole sarebbe un'impresa impossibile che finirebbe per ridimensionarne l'effettivo splendore. Vedere per credere... L'unica cosa che si può dire è che non ci stupisce affatto che la Square abbia deciso di realizzare un film su *Final Fantasy* in Computer Grafica. Visto il livello di qualità e raffinatezza raggiunto dalla società creatrice del *Chocobo*, una scelta produttiva di questo tipo appare assolutamente giustificata.



In questo nuovo episodio la colonna sonora è stata curata da Nobuo Uematsu, uno dei musicisti di maggior talento nel mondo dei videogiochi che ha composto anche le musiche di altri capitoli della saga. Voci non ancora confermate sostengono che questa sarà l'ultima opera del maestro Uematsu. Se così fosse *Final Fantasy VIII* sarebbe la migliore conclusione di una carriera artistica impressionante.

Le musiche del gioco abbracciano un vasto repertorio di stili e ogni traccia sottolinea in modo eccellente il momento che si sta vivendo. Dobbiamo però ammettere che il brano che accompagna le scene di volo non ci è sembrato molto azzeccato. Secondo la migliore tradizione dei GDR i vostri eroi si troveranno a dover affrontare un'enorme quantità di nemici per tutta la durata dell'avventura. Il sistema di combattimento e di utilizzo delle magie adottato in *Final Fantasy VIII* è molto particolare e approfondisce notevolmente quello visto nel precedente episodio.





Le armi in dotazione ai vostri personaggi non possono essere cambiate, ma potrete potenziarle recuperando alcuni oggetti sparsi per la mappa.

Quando avrete tutto il necessario dovrete andare in un negozio di armi per farle modificare. L'innovazione più importante è rappresentata sicuramente dalle "Guardian Force". Questi mostri al servizio dei personaggi sono l'equivalente delle "Summon Materia" di *Final Fantasy VII*. Proprio come i loro



predecessori, questi esseri potranno essere evocati dal personaggio a cui sono abbinati. Ma questo non è tutto. Ogni volta che uno dei protagonisti guadagnerà punti esperienza potrà anche far crescere il livello delle sue Guardian Force.

Aumentando il potere di questi mostri il vostro eroe sarà in grado di apprendere nuove abilità speciali o di aumentare la capacità di sferrare attacchi sempre più devastanti. A quest'originale sistema di fusione con le Guardian Force si aggiunge un'altra delle novità presentate in *Final Fantasy VIII*, il cosiddetto "Draw System". Al contrario di *Final Fantasy VII* non acquisirete nuove magie con l'aumento dei punti esperienza e non ne avrete a disposizione un numero illimitato. Potrete apprendere gli incantesimi in due modi.

Il primo è quello di rubarli all'avversario contro cui state combattendo, l'altro è quello di raccoglierli nei vari "Draw Points" sparsi in giro per le varie ambientazioni di gioco. Per quanto riguarda gli incantesimi che riuscirete a sottrarre agli avversari, potrete scegliere se utilizzarli subito o se conservarli per usarli successivamente. Per lanciare le magie in battaglia dovrete acquisire l'abilità Magia abbinando una Guardian Force al vostro personaggio. Alcuni incantesimi possono essere collegati alle caratteristiche dei protagonisti. Per esempio se collegherete il fulmine al vostro attacco potrete eseguire una nuova mossa più potente. Stessa cosa vale per la difesa. Unendo la magia del fuoco alla difesa diventerete per esempio più resistenti ai colpi incendiari.









Questo sistema di gestione delle arti magiche è decisamente più difficile da spiegare che da utilizzare. Quando giocherete a *Final Fantasy VIII* vi basterà un minimo di allenamento per iniziare a capire il modo giusto di combinare i vari elementi. Fortunatamente esistono anche delle configurazioni standard che vi permetteranno di migliorare senza troppi problemi le vostre caratteristiche fisiche e la capacità di lanciare incantesimi. Molti giocatori hanno criticato il sistema di gioco di *Final Fantasy VII* accusandolo di essere troppo lineare. Che sia vero o no, vi assicuriamo che questo problema non si ripresenterà con *Final Fantasy VIII.*



Durante la vostra avventura avrete la possibilità di esplorare anche i più remoti angoli della mappa e sarete chiamati ad affrontare numerose missioni secondarie.

Esplorerete territori immensi e labirinti sotterranei pieni di nemici ed enigmi da risolvere. Anche la sola ricerca delle Guardian Force potrebbe diventare una specie di avventura a parte. Come avrete intuito *Final Fantasy VIII* sarà insomma un viaggio che non riuscirete a dimenticare facilmente.

Quello che rende questo ottavo capitolo di *FF* il miglior gioco di ruolo di sempre è la sua capacità di offrire costantemente qualcosa di nuovo. A volte per scelta e a volte per necessità, molti dei GDR più recenti sono rimasti molto vicini alle loro precedenti versioni.

Al contrario, *Final Fantasy VIII* ha rinnovato praticamente ogni aspetto del suo predecessore. Con questo nuovo episodio della saga la Square ha dimostrato ancora una volta di conoscere bene la ricetta vincente per realizzare un titolo di successo. Attualmente *Final Fantasy VIII* rappresenta senza dubbio la stella più lucente dell'universo PlayStation.



***Final Fantasy VIII* è sicuramente il migliore tra tutti i giochi mai realizzati dai ragazzi della Square.**
Assolutamente da non perdere per gli appassionati del genere.

Dopo aver atteso Final Fantasy VIII per più di un anno, ora possiamo finalmente passare nottate intere davanti a questa fantastica avventura completamente tradotta in italiano. Purtroppo come tutte le cose belle, anche il GDR della Squaresoft avrà una fine. Niente paura! Gli sviluppatori della mitica casa di sviluppo nipponica sono già al lavoro per regalarci altre fantastiche avventure. Eccovi un piccolo assaggio di ciò che arriverà su PlayStation entro il 2000. Tutti i titoli presentati in queste due pagine verranno tradotti in inglese. Se FFVIII venderà bene, ci sono possibilità di vederli anche in italiano.

SQUARESOFT 2000 ANTEPRIME

VAGRANT STORY

Il Metal Gear Solid dell'era medievale

Un'incredibile azione di gioco caratterizza questo capolavoro





I responsabili dello splendido *Final Fantasy Tactics* hanno deciso di cambiare genere. Dopo aver creato uno dei migliori titoli strategici su PlayStation, questi giganti della programmazione stanno lavorando alla più incredibile avventura 3-D in tempo reale dai tempi di *Metal Gear Solid*. Tutti i programmatori più importanti della Squaresoft hanno unito i loro talenti per portare avanti il progetto *Vagrant Story*. La demo che abbiamo visto era assolutamente incredibile e nonostante non fosse giocabile ci ha davvero sbalorditi. Sfortunatamente la Square non ha ancora rivelato nulla sulla struttura di gioco di *Vagrant Story* e l'unica certezza è che i combattimenti saranno in tempo reale (come in *Parasite Eve*). Sembra inoltre che si potranno rubare le armi dai corpi dei nemici sconfitti. Noi abbiamo già cominciato a mettere da parte i nostri risparmi.

SQUARE

00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19

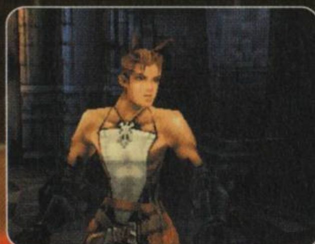
■ SQUARESOFT PRODUCT INFORMATION

SQUARE











Questa volta la Squaresoft ha deciso di far parlare i personaggi attraverso dei "balloon" in stile fumetto invece dei soliti box colorati. Come potete vedere la grafica del gioco è davvero molto curata.

LEGEND OF MANA

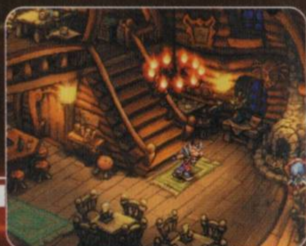


Finalmente arriva l'attesissimo seguito di uno dei GDR per Super Nintendo di maggior successo. Questo nuovo capitolo della saga è stato annunciato durante l'ultima edizione del Tokyo Game Show e dovrebbe essere uno dei giochi più spettacolari mai concepiti per PlayStation. A differenza dei soliti fondali in 3-D, i programmatori della Square hanno deciso di adottare uno stile grafico che ricorda molto le illustrazioni dei libri di favole per bambini. Il risultato è davvero incredibile e consente di ammirare alcune delle più suggestive ambientazioni mai realizzate in un GDR.

Legend of Mana avrà una meccanica di gioco davvero originale. In questo fantastico GDR/adventure sarà possibile giocare in due contemporaneamente, personalizzare alcune ambientazioni e allevare addirittura dei cuccioli virtuali tipo Tamagotchi. Gli otaku giapponesi possono già godersi questa meraviglia da qualche tempo mentre l'uscita in Occidente è prevista per il prossimo anno. Possiamo assicurarvi che vale proprio la pena avere pazienza.









DEWPRISM



Dewprism è l'ultima fatica del team responsabile dello strepitoso *Xenogears*. Dopo i toni cupi e l'ambientazione epica utilizzata nel titolo precedente, questo formidabile team creativo ha pensato di realizzare un gioco dalle atmosfere più leggere.

Il risultato finale è un titolo molto innovativo che però si avvicina più a *Brave Fencer* che a *Xenogears*. In *Dewprism* potremo scegliere uno dei due protagonisti, ognuno con la propria avventura e i propri scenari di gioco. In alcuni punti però le strade dei due personaggi si incroceranno. Il tutto sarà talmente vario e coinvolgente che vi sembrerà di avere due giochi in uno. Oltre ad affrontare prove diverse i due eroi avranno infatti differenti caratteristiche e abilità. Rue è il protagonista maschile e ha la possibilità di assumere le identità dei nemici sconfitti in battaglia. Mint invece è una dolce fanciulla in grado di utilizzare magie e attacchi a distanza. Uno dei punti di forza di *Dewprism* è la solidità e la fluidità del motore grafico che è in grado di gestire al meglio personaggi e ambienti completamente poligonali.









CHRONO CROSS

Altro sequel, altro probabile successo! Ricordate lo splendido *Chrono Trigger* per Super Nintendo? Tra poco potrete finalmente giocare al suo seguito ufficiale intitolato *Chrono Cross*. L'impostazione base del gioco è molto simile ad altri GDR dell'ultima generazione (fondali bidimensionali, personaggi poligonali e battaglie in tempo reale). *Chrono Cross* ci propone comunque delle ambientazioni veramente uniche e altre caratteristiche innovative. Una di queste è il sistema di combattimento che garantirà grande libertà di scelta e di movimento. Se si fa eccezione per l'attuale mito di questo genere (*Final Fantasy VIII*, naturalmente) *Chrono Cross* può vantare gli sfondi più dettagliati mai visti su PlayStation. Purtroppo i protagonisti del gioco non sembrano essere all'altezza degli altri carismatici personaggi creati dalla Square.

Comunque non è il caso d'allarmarsi... in questo gioco è la storia la cosa più importante.









Tech mania

La divisione europea della Sega ha annunciato la data di lancio (14/10/1999) della console più attesa del momento. Per essere preparati all'evento abbiamo deciso di dare uno sguardo più approfondito a quello che il gioiello di casa Sega potrà offrirci. Vi daremo il maggior numero possibile di dettagli, ma invece di proporvi il solito pallosissimo elenco di termini tecnici, scopriremo insieme quali sono le vere potenzialità del Dreamcast. Per prima cosa cercheremo di capire come funzionerà il gioco in rete e poi vedremo quale sarà lo standard grafico dei giochi esaminando *House of the Dead 2*.

FINALMENTE UNA CONSOLE PER NAVIGARE IN RETE



Una delle innovazioni più interessanti introdotte dal Dreamcast nel mondo delle console è senza dubbio l'integrazione di un potente modem. Grazie a questa importante novità sarà possibile navigare in Internet e giocare a distanza tramite Web. Ovviamente la cosa che ha colpito di più la nostra attenzione è la possibilità di giocare in rete con titoli che supportano la modalità multiplayer. La Sega non ha diffuso molte informazioni al riguardo, ma le soluzioni possibili per le sfide a distanza sono tre. La prima prevede l'uso di una rete separata da Internet progettata appositamente per gestire le partite on-line. La possibilità di avere un servizio di questo tipo ha senz'altro il vantaggio di mantenere sempre alta la velocità di gioco. Un'altra soluzione potrebbero essere i network ad alta velocità, ma costerebbero troppo alla Sega. Una interessante alternativa è rappresentata dall'uso di Internet che abbatterebbe i costi telefonici e risulterebbe vantaggioso anche per la Sega. Sfortunatamente in questo caso i tempi di risposta della rete sarebbero troppo lunghi per poter offrire prestazioni soddisfacenti nei giochi ad alta velocità.



Mentre aspettiamo notizie ufficiali diamo un'occhiata ai primi titoli predisposti per il gioco on-line.

Per ora i titoli che permetteranno di giocare in rete sono quattro e cioè *Sega Rally 2*, *Baldur's Gate* (entrambi previsti per una data appena successiva al lancio), *Slave Zero* e *Frontier*. *Sega Rally 2* avrà un'entusiasmante opzione multigiocatore che noi abbiamo avuto modo di testare in occasione dell'ultima E3. Questo è un gioco molto veloce che richiede tempi di risposta brevissimi e quindi il tipo di connessione ideale sarebbe quella tramite server dedicato.

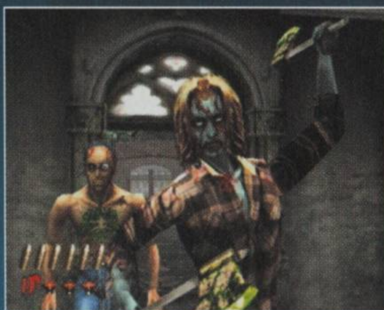
Baldur's Gate è la conversione del noto gioco di ruolo per PC. In questo caso la meccanica in rete sarà molto diversa da quella di *Sega Rally 2*. Invece di una modalità competitiva orientata verso l'azione dovrete collaborare con i personaggi degli altri giocatori proprio come nei GDR tradizionali. *Baldur's Gate* non è un prodotto basato sulla velocità e i tempi di risposta non sarebbero un problema. La scelta ideale sarà quindi quella di collegarsi via Internet.

Frontier presenta un'opzione di gioco in rete completamente differente da quella di *Baldur's Gate*. Il titolo della Turbine Software (i programmatori di Asheron's Call per PC) è infatti un originale gioco di esplorazione fantascientifico. Questo strepitoso titolo permetterà a centinaia di giocatori di vivere contemporaneamente all'interno di un universo spettacolare.

Slave Zero infine è azione allo stato puro. Si tratta di un bellissimo sparatutto in terza persona che vi metterà ai comandi di un gigantesco mech con il quale potrete dar battaglia a un massimo di tre avversari per volta. Se il gioco in rete verrà supportato nel modo adeguato, questo prodotto sarà sicuramente uno dei più grossi successi degli ultimi anni.

Questa breve panoramica dovrebbe darvi un'idea abbastanza precisa del genere di esperienze che il Dreamcast potrà offrire OnLine. Come abbiamo già detto non siamo ancora in grado di dirvi quale tipo di supporto network creerà la Sega. Una delle poche certezze è che i creatori di Heat.net (dedicato ai giochi in linea per PC) collaboreranno al progetto Sega Dreamcast Network. Il SDN sarà strutturato in modo da offrire un valido supporto all'esperienza di gioco in rete e rappresenterà uno spazio virtuale dove incontrarsi per giocare insieme. Ci sarà anche la possibilità di memorizzare le classifiche e i punteggi migliori (che saranno aggiornati costantemente) e trovare nuove amicizie grazie agli ambienti di chat, alle bacheche virtuali e ad alcuni semplici titoli giocabili in rete (come il poker o il Monopoli on-line). In futuro si potranno anche scaricare dati extra come nuove macchine per i giochi di guida o livelli bonus per i GDR. Ovviamente il Dreamcast potrà anche essere usato per la pura e semplice navigazione. La console includerà infatti un disco contenente alcuni programmi per navigare in Internet, con tanto di browser (un programma per esplorare i vari siti) sviluppato appositamente per Sega. Potrete persino avere un indirizzo di posta elettronica. Il browser potrà essere usato facilmente tramite il controller, mentre per gestire comodamente la posta elettronica sarà meglio aspettare l'uscita della tastiera per Dreamcast che la Sega produrrà presto. La Sega si rifiuta di rivelare qualsiasi dettaglio sul software di navigazione per il Dreamcast. Sembra comunque che il browser sarà in grado di supportare tutti i formati multimediali attualmente disponibili su PC (come Java e Flash).

UNA GIOIA PER GLI OCCHI: HOUSE OF THE DEAD 2

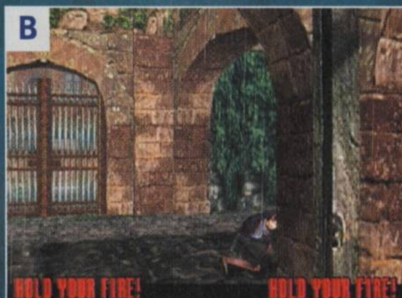


La possibilità di navigare attirerà senza dubbio l'attenzione di molti tra voi. A ogni modo, i veri punti di forza del Dreamcast saranno la grafica da urlo e l'eccezionale fluidità di gioco. *House of the Dead 2* è un ottimo esempio di quello che possiamo aspettarci dalla nuova console Sega. A differenza di molti giochi per Nintendo 64 gli sfondi e i personaggi appaiono più nitidi grazie all'alta risoluzione e all'uso di particolari filtri grafici (osservate le foto A e B in basso e ve ne renderete conto). In *House of the Dead 2* il Dreamcast deve gestire veramente tanti poligoni. Anche se questa è una caratteristica molto diffusa nei titoli della nuova console Sega, possiamo assicurarvi che questo sparatutto per pistola a raggi infrarossi sembra sfruttare la potenza del processore grafico al 110%. Quando vedrete questo gioco per la prima volta rimarrete sicuramente senza parole.

Effetti come trasparenze e riflessi sono quelli che spiccano di più. *House of the Dead 2* ne fa un uso smodato, in particolare nel livello in stile veneziano. Qui l'acqua a volte è trasparente, a volte riflette la luce e a volte fa entrambe le cose. Nessuno di questi effetti è una vera novità, ma raramente vengono usati insieme e in maniera così realistica. Questo genere di soluzioni grafiche non sono applicate solamente per riprodurre acqua o singole trasparenze; infatti i nemici finali di *Sonic Adventure* (Chaos) e quelli di *House of the Dead 2* sono interamente traslucidi. Questo effetto implica la necessità di disegnare molti strati di trasparenze uno sull'altro. In molti casi l'effetto di riflessione viene semplicemente simulato. Le superfici applicate sui poligoni (chiamate texture) hanno sopra già disegnato l'ambiente circostante. Il punto in cui potete avere un chiaro esempio di questa tecnica è il riflesso sui vetri dell'automobile proprio all'inizio del gioco. Si tratta della stessa tecnica usata sui parabrezza delle macchine di *Sega Rally 2* e sulle carrozzerie delle vetture di *Shutokou Battle* per dare l'impressione che riflettano le luci dei lampioni.

La gestione delle fonti di luce è un altro dei punti di forza di *House of the Dead 2*. In molti casi si tratta di calcolare in tempo reale i punti di luce e di ombra per ciascun oggetto dell'ambiente, come nel caso in cui una TV proietta una luce bluastra su una donna che le sta di fronte. Gli aspetti dell'illuminazione di *House of the Dead 2* lo rendono di gran lunga migliore di altri giochi in circolazione. Per prima cosa il gioco usa vari livelli di illuminazione per ricostruire le caratteristiche dei materiali di cui sono composti i vari oggetti. Le ali della creatura volante che si incontra nel primo livello sembrano realizzate con una vera membrana naturale e l'armatura di metallo del primo boss è piena di lucciche che le danno un aspetto veramente realistico. Il secondo effetto speciale usato da *House of the Dead 2* è la scia luminosa che segue i colpi di arma da









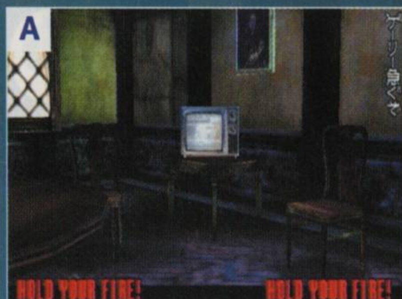


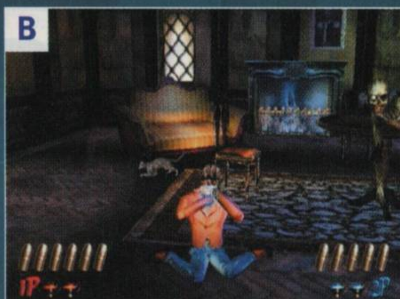
(A) Bisogna ammettere che gli scenari sul N64 erano abbastanza sfocati. Il Dreamcast è in grado di gestire ambienti nitidi e dettagliatissimi... (B) ... E questi sono solo i giochi della prima generazione! (C & D) Il livello veneziano di House of the Dead 2 rivela la capacità del Dreamcast di gestire trasparenze e riflessi dell'acqua. (E) Perfetta gestione delle fonti di luce o semplici trucchi grafici? Solo i programmatori lo sanno per certo...



tech mania







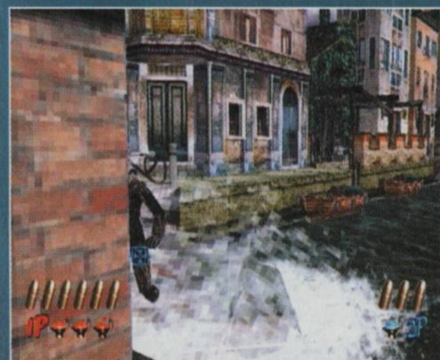




(A & B) In House of the Dead 2 non avrete il tempo per guardare la televisione... a meno che non siate uno zombi! Hmm... forse in questo caso il vostro problema principale sarà quello di trovare qualcuno che voglia diventare la vostra cena... (C) Non lasciatevi incantare dalla spettacolare armatura di questo nemico o avrete un incontro ravvicinato con la sua ascia. (D) House of the Dead 2 non è l'unico gioco a esaltare lo splendore grafico del Dreamcast. Guardate l'aspetto assolutamente realistico delle ombre in Blue Stinger.

fuoco. Appena premerete il grilletto noterete un cono di luce che segue ogni colpo sparato. Questa caratteristica è molto più evidente nelle zone buie all'inizio del quarto livello e rende l'atmosfera molto più coinvolgente.

Come avrete capito *House of the Dead 2* è uno dei titoli per Dreamcast graficamente più validi, sia da un punto di vista tecnico che semplicemente estetico. Questo non significa che sia perfetto o che gli altri giochi non siano in grado di fare meglio. Abbiamo infatti notato alcune piccole imperfezioni. In alcuni punti i filtri non sono stati applicati nel migliore dei modi e certi oggetti appaiono stranamente grezzi. Le ombreggiature inoltre sono piuttosto sotto la media e appartengono allo stesso tipo di quelle viste in Sonic. Siamo un bel po' lontani dalle ombre di *Blue Stinger* o *Virtua Fighter 3* (che sono estremamente fluide e definite). Come avrete capito ci sono aspetti di *House of the Dead 2* che non sono in grado di competere con altri giochi per console meno potenti. Tra le altre cose, il gioco non sfrutta l'effetto di avvicinamento progressivo e questo spesso fa "lampeggiare" gli oggetti quando sono troppo lontani. In *Sonic Adventure* al contrario questa tecnica è stata applicata molto bene e anche *Tomb Raider* su Saturn ne faceva uso (anche se in maniera molto limitata). E poi la superficie dell'acqua è completamente liscia, mentre in *Wave Race 64* (per N64) l'increspatura e le onde erano rese alla perfezione. Tutto questo non significa che i programmatori di *House of the Dead 2* non abbiano fatto bene il loro lavoro o che la console non sia molto più potente di un Nintendo 64. Il fatto è che non importa quanto siano bravi i team creativi o quanto potente sia una nuova piattaforma. Nessun gioco per un nuovo sistema può essere perfetto sotto ogni punto di vista. Quando gli sviluppatori si sforzano di realizzare un buon prodotto devono comunque scegliere quali aspetti curare maggiormente. Nel caso di *House of the Dead 2* non avrebbe avuto senso impegnarsi a fondo per realizzare delle ombre realistiche se questo avesse penalizzato fortemente la velocità dei movimenti degli zombi. Allo stesso modo l'acqua non è l'elemento principale del gioco e quindi è comprensibile che il movimento dei fluidi non sia eccezionale. Il dettaglio degli zombi e la creazione di ambienti evocativi meritavano più attenzione e quindi artisti e programmatori hanno preferito realizzare al meglio questi aspetti. In conclusione possiamo affermare che il Dreamcast è una console veramente potente, ma non rappresenta una vera e propria rivoluzione. I giochi sono decisamente più belli, ma nella maggior parte dei casi non avranno un aspetto molto differente da alcuni titoli già visti. I giocatori più esigenti continueranno insomma a trovare qualche difetto. Se vi interessa veramente confrontare il Dreamcast alle altre console cercate di paragonare titoli simili tra loro. A nostro avviso questo è il miglior modo per capire le vere potenzialità della nuova console Sega.



Test del realismo: quelli nello spruzzo d'acqua non sono pixel sgranati? Anche se il Dreamcast è una macchina potentissima ci sono ancora delle limitazioni.



Se avete domande, commenti o suggerimenti su argomenti che vi piacerebbe vedere in queste pagine, mandate un'E-mail all'indirizzo playpres@uni.net





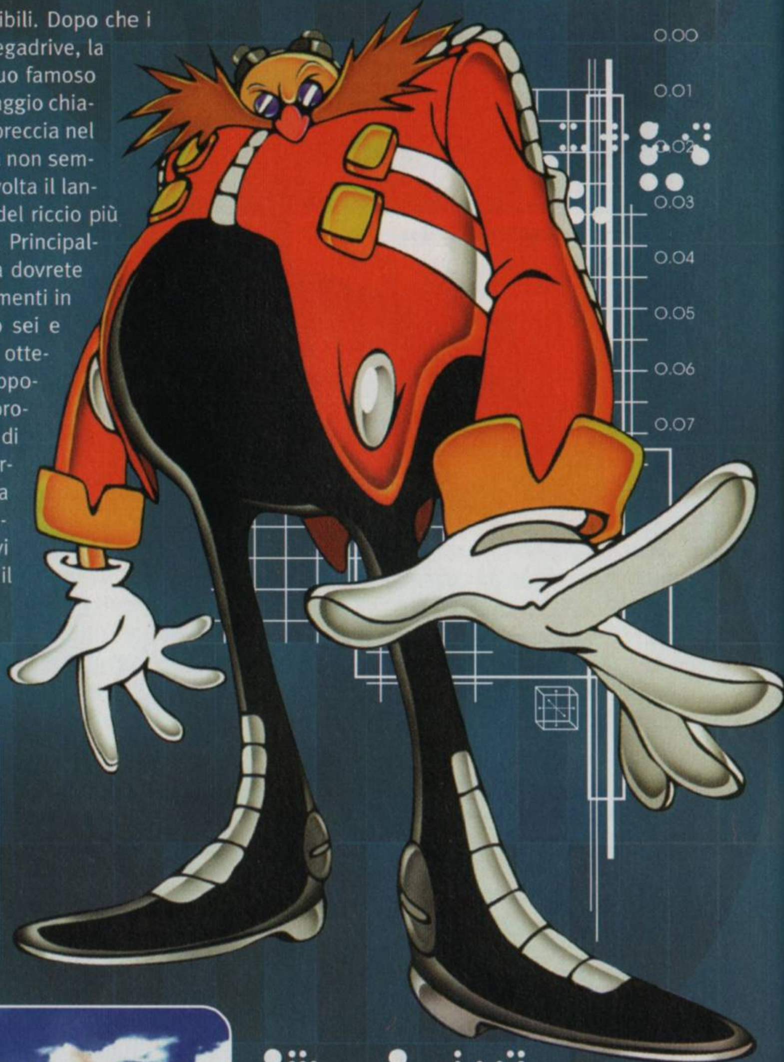


SVILUPPO: SEGA PRODOTTO: SEGA DISPONIBILE: 14/10/99

SONIC ADVENTURE

DC 673-04198

Nel passato la Sega ha fatto delle scelte assolutamente incomprensibili. Dopo che i platform di Sonic le avevano permesso di raddoppiare le vendite del Megadrive, la società giapponese decise inspiegabilmente di mettere in pensione il suo famoso riccio blu. Il lancio del Saturn fu abbinato alla nascita di un nuovo personaggio chiamato Pepperoucha. Questo simpatico soldatino a molla non riuscì a far breccia nel cuore del pubblico e in breve tempo naufragò insieme al Saturn. La Sega non sembra però intenzionata a commettere due volte lo stesso errore. Questa volta il lancio della nuova console sarà supportato da un nuovo fantastico gioco del riccio più famoso al mondo. *Sonic Adventure* è un titolo difficile da classificare. Principalmente si tratta di un platform 3-D, ma nel corso della vostra avventura dovrete anche affrontare discese sullo snowboard, combattimenti aerei, inseguimenti in macchina e sezioni di pesca sportiva. I personaggi selezionabili sono sei e ognuno è caratterizzato da una missione specifica. *Sonic Adventure* ha ottenuto un ottimo successo in Giappone, ma la giocabilità della versione nipponica è rovinata da un pessimo sistema d'inquadratura e da altri piccoli problemi. Fortunatamente i programmatori del Sonic Team hanno deciso di rimettere le mani su *Sonic Adventure*. I cambiamenti più evidenti della versione europea e americana riguardano proprio il sistema di gestione della telecamera. Sarà anche inserita una nuova opzione che permette di collegarsi a uno speciale sito Internet. In questo modo potrete scaricare nuovi livelli di gioco, consultare un'apposita bacheca e accumulare dati per il vostro VMU. In alcune date specifiche, il sito Internet vi permetterà di modificare l'aspetto del gioco. Per esempio, a Natale potrete giocare sotto la neve e con alberi decorati ovunque. Sembra che anche il bilanciamento della difficoltà verrà modificato. In effetti *Sonic Adventure* non si può definire un gioco difficilissimo da portare a termine. In ogni caso, giocarci è un'esperienza che potrebbe cambiarvi la vita. È un gioco che vi terrà compagnia anche dopo che avrete affrontato con Super-Sonic lo spettacolare nemico finale. Cominciate a gioire perché il riccio blu è tornato tra di noi. Speriamo che la Sega non dimentichi più il potenziale del suo eroe più famoso!





O-21847-OO3



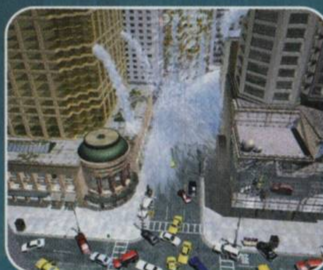




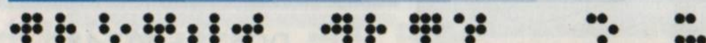














SVILUPPO: CLIMAX GRAPHICS PRODOTTO: ACTIVISION DISPONIBILE: 14/10/99

BLUE STINGER

DC 673-04198

Il discusso gioco d'azione/avventura creato originariamente dalla Climax Graphics sta per arrivare in Occidente grazie alla mitica Activision. Oltre a essere completamente in inglese, questa nuova versione presenta anche moltissimi miglioramenti. L'Activision ha infatti deciso di riprogrammare alcune parti di *Blue Stinger* per renderlo un'esperienza quasi cinematografica. Per questo motivo è stato creato un esclusivo sistema di gestione delle inquadrature che sceglierà la visuale più drammatica per ogni scena. In questo modo vivrete un'esperienza di gioco davvero elettrizzante. Purtroppo però a causa di queste particolari angolazioni di ripresa capiterà spesso di non riuscire a vedere gli oggetti che si trovano di fronte a voi.



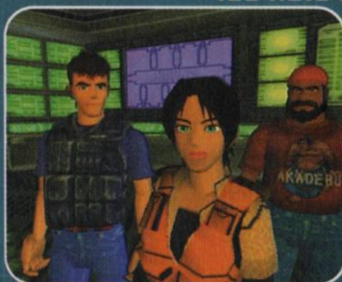
La telecamera tende inoltre a sobbalzare quando si trova in luoghi un po' più stretti e alla lunga questo risulta piuttosto fastidioso. Nonostante tutto dobbiamo ammettere che il nuovo sistema vi farà rimanere per ore incollati allo schermo. In alcune scene la telecamera è posta dietro a Eliot (il protagonista principale) e in questi casi avrete l'inquietante sensazione di essere inseguiti. Se avete avuto modo di vedere la versione giapponese di *Blue Stinger* non faticherete a notare che oltre alle inquadrature, sono stati fatti molti altri miglioramenti. L'Activision ha obbligato i programmatori della Climax a rivedere anche l'Intelligenza Artificiale dei nemici finali che nella versione orientale erano davvero troppo facili da battere. Adesso finalmente i vostri nemici rappresenteranno una vera sfida. I ragazzi del team di sviluppo hanno deciso di migliorare anche la sincronizzazione tra il movimento delle labbra dei personaggi e le voci digitalizzate. Sfortunatamente non c'è stato il tempo di ingaggiare attori famosi per i dialoghi e di conseguenza il doppiaggio in inglese è veramente pessimo! Sembra di assistere a un patetico film di kung-fu di serie B. L'atmosfera di gioco e l'azione su schermo sono comunque talmente entusiasmanti che probabilmente non farete caso a queste piccole pecche. Una delle caratteristiche più interes-





UNA POTENZA DI FUOCO IMPRESSIONANTE

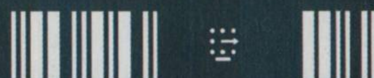
santi del gioco è che potrete divertirvi con un gran numero di armi originali e brutalmente letali. Per esempio il "Power mixer" di Eliot è estremamente indicato per ridurre i vostri nemici in poltiglia. I fondali sono un perfetto esempio delle incredibili capacità grafiche del Dreamcast. I personaggi sono animati in modo accettabile, ma la loro caratterizzazione non è nulla d'eccezionale. Il grassone in pantaloncini jeans è forse uno dei protagonisti più squallidi mai apparsi in un videogame. La meccanica di gioco mescola elementi delle classiche avventure 3-D con i combattimenti e le sparatorie tipiche dei titoli d'azione. Con queste premesse siamo sicuri che il seguito di *Blue Stinger* sarà sicuramente qualcosa di fenomenale... Se a tutte queste caratteristiche aggiungiamo le 15/20 ore di gioco, gli stupendi filmati e l'ottima colonna sonora, allora potremo affermare senza problemi che *Blue Stinger* sarà uno dei migliori titoli tra quelli previsti per il lancio del Dreamcast.

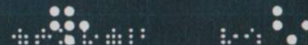










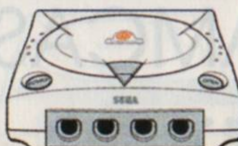


Uno dei giochi che dovrete assolutamente comperare per il vostro Dreamcast. Speriamo che ci sia un'opzione per selezionare le visuali della versione nipponica.

0.01



a partire dal 14/10/99





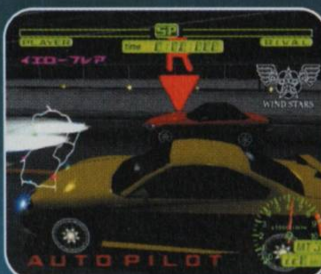
DC673-00348

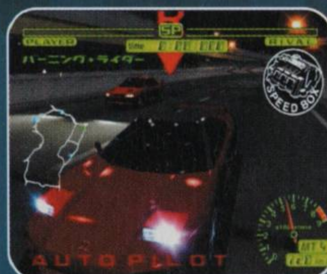


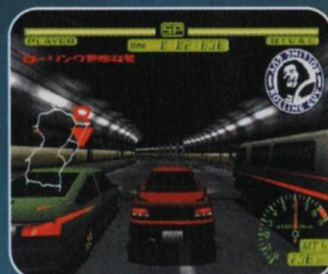
SVILUPPO: GENKI PRODOTTO: CRAVE DISPONIBILE: 14/10/99

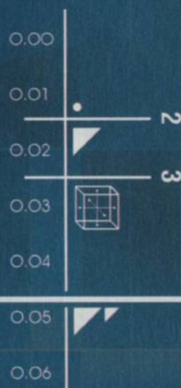
TOKYO XTREME RACER









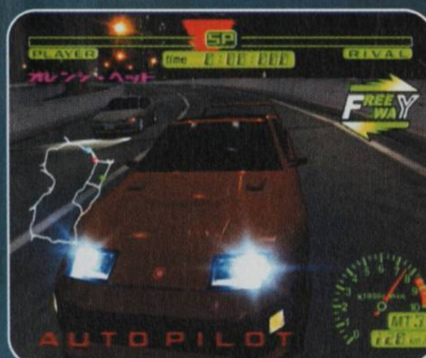


Se state cercando varietà d'ambientazione, macchine realistiche e milioni di percorsi su cui correre, allora smettete di leggere questa recensione. *Tokyo Highway Challenge* della Genki può offrirvi solo una giocabilità da urlo e tantissimo divertimento. Il concetto alla base di questo gioco è piuttosto semplice. Il vostro scopo è quello di calarvi nei panni di un "super-cafone" nipponico e lanciarvi in una serie di gare a inseguimento per le strade della capitale giapponese. All'inizio di un "Quest Mode" (Modalità Avventura) dovrete acquistare il vostro bolide e poi inizierete a girare per le buie autostrade di Tokyo alla ricerca di altre macchina da sfidare. Posizionandovi dietro un potenziale avversario e segnalando con i fari, gli farete capire la vostra intenzione di iniziare una gara. Non appena la sfida verrà accettata, il logo del team rivale apparirà sullo schermo insieme a due barre vitali. Se riuscirete a distanziare il nemico, la sua barra energetica diminuirà. Naturalmente lo stesso discorso vale quando sarete voi a dover rincorrere l'avversario. Chi rimane senza energia viene eliminato. Sia che siate in testa o che cerchiate di diminuire lo svantaggio, il senso di eccitazione durante la gara è altissimo. Con oltre 150 rivali da liquidare (incluse alcune macchine "speciali") non c'è alcun pericolo di rimanere troppo presto a corto di sfide. La grafica è davvero curata e l'animazione costantemente a 60 fotogrammi al secondo assicura un'altissima fluidità di movimento. Purtroppo le gare si svolgono tutte di notte e la pista in cui si corre è sempre la stessa (un po' come succedeva nei vecchi titoli della serie *Ridge Racer* della Namco).

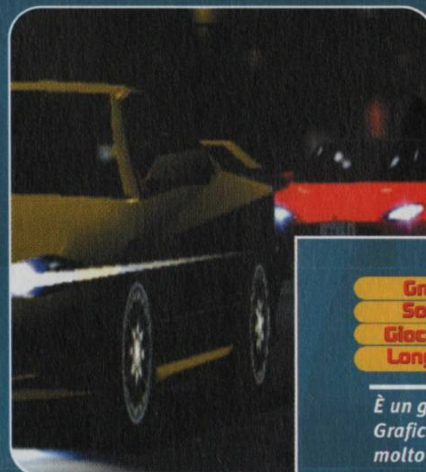
Per ogni gara vinta verrete ricompensati con dei crediti che vi

LE STRADE DI TOKYO DIVENTANO UN CAMPO DI BATTAGLIA











permetteranno di migliorare la vostra vettura o di comperarne una nuova. Il valore del premio in denaro dipenderà dalla forza dell'avversario che avete appena battuto, dalla quantità di energia rimasta nella vostra barra e dalla durata della battaglia. Le vetture presenti nel gioco non hanno nessun marchio, ma se siete dei veri appassionati di motori vi accorgerete sicuramente che assomigliano moltissimo a modelli realmente esistenti. Durante le vostre gare in autostrada vi potrete imbattere in perfette riproduzioni di Honda NSX, Nissan Skyline e 300Zs, Mitsubishi Eclipse, Lancer e Honda S2000.

Tra le altre modalità di gioco possiamo citare il "Quick Race Mode" in cui avete accesso a numerose vetture e la possibilità di giocare in due contemporaneamente tramite split screen (schermo diviso). In questa modalità non esistono altre macchine in autostrada e gli scenari perdono un po' nel dettaglio. Malgrado queste limitazioni, il gioco risulta veloce e molto divertente. Quando sfidate un altro vostro amico avrete la possibilità di caricare la vostra vettura modificata direttamente dal VMU. *Tokyo Xtreme Racer* è un gioco semplice, ma molto accattivante. Se riuscite a sopportare l'idea di poter correre su un solo tracciato, allora siamo sicuri che questo titolo possa regalarvi parecchie soddisfazioni.



È un gioco che vi conquisterà immediatamente. Graficamente è stupendo e il sistema di controllo della vettura è molto facile da imparare.



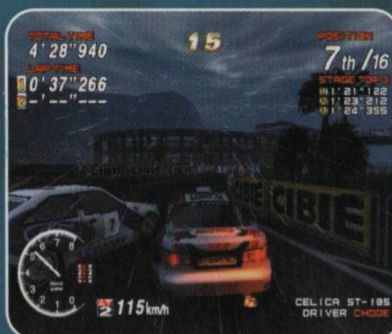
SVILUPPO: SEGA PRODOTTO: SEGA DISPONIBILE: 14/10/99

SEGA RALLY 2

DC 673-04198

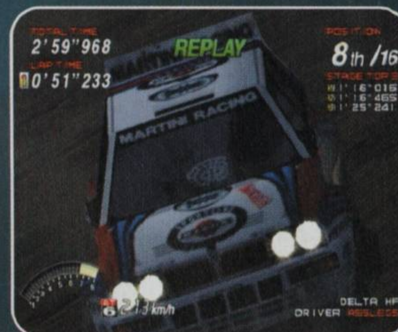
Se siete stati tra gli sfortunati proprietari di un Saturn, allora vi ricorderete sicuramente della splendida conversione di *Sega Rally*. Quel gioco sfruttava al massimo le capacità grafiche della console a 32-bit della Sega e offriva una giocabilità davvero incredibile.

Sega Rally 2 è la migliore rappresentazione del potenziale tecnico del Dreamcast e soprattutto è il più incredibile gioco di guida mai uscito su console. Dal polveroso percorso del deserto fino all'ultradettagliato tracciato di montagna potrete godere dello spettacolo visivo più realistico che si sia mai visto in un gioco di rally. Dalla visuale interna le splendide ambientazioni scorrono a tutta velocità e centinaia di migliaia di poligoni vi passeranno davanti lasciandovi a bocca aperta. Anche le condizioni atmosferiche sono realizzate con estrema cura. Purtroppo però c'è un prezzo da pagare. Infatti di tanto in tanto l'azione su schermo subisce alcuni pesanti rallentamenti e gli elementi visualizzati si muovono a scatti. Per fortuna il difetto non compromette la giocabilità e rappresenta soltanto un piccolo neo in un titolo praticamente perfetto. Il sistema di controllo delle vetture, la perfezione maniacale con cui sono stati creati i percorsi e gli eccezionali modelli tridimensionali delle macchine fanno di questo titolo il punto di riferimento per ogni gioco di corse automobilistiche del futuro.









00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16

VICINO ALLA PERFEZIONE, UN SOGNO CHE DIVENTA REALTÀ













Ogni conversione arcade che si rispetti prevede degli extra nella sua versione casalinga e *Sega Rally 2* non fa eccezione. La modalità Ten Year Championship non solo vi permetterà di gareggiare su nuove versioni dei quattro percorsi base (con diverse condizioni meteorologiche), ma vi consentirà anche di modificare l'assetto della vostra vettura in base al percorso da affrontare. Il Ten Year Championship nasconde inoltre alcuni interessanti segreti, come vetture extra non disponibili nel gioco Arcade. Naturalmente tutto ciò aumenta notevolmente la longevità di questo titolo.

Tutti i possessori di una console con il modem avranno tra l'altro la possibilità di sfidare in rete altri quattro giocatori. Anche se questa può sembrare una novità assoluta per il mondo delle console, in realtà non lo è. La Sega aveva già dato la stessa possibilità a tutti i possessori di un Saturn. Grazie a una speciale periferica (Up Link) era infatti già possibile giocare via Internet. Naturalmente le capacità del DC lo rendono molto più adatto alla Rete.

Non abbiamo dubbi. Siamo di fronte a un gioco di rally estremamente brillante e completo in tutto. La velocità, la grafica e la giocabilità praticamente perfetta ne fanno una delle più belle e realistiche esperienze automobilistiche che si possano provare senza affittare un vero circuito.



La versione per console offre le stesse emozioni dell'originale arcade. Fatta eccezione per gli occasionali rallentamenti siamo di fronte a un prodotto perfetto.

0.01



a partire dal 14/10/99





DC673-00348



SVILUPPO: RAGE SOFTWARE PRODOTTO: RAGE SOFTWARE DISPONIBILE: TBA

EXPENDABLE

673-04198

Expendable è adrenalina allo stato puro. Esplosioni fragorose, decine di nemici inferociti e tonnellate di armi dagli effetti devastanti sono gli ingredienti principali di questo divertentissimo sparatutto che vi farà passare parecchie notti insonni!

Per tutto questo noi rendiamo grazie alla Rage Software. Le siamo grati per aver tirato fuori un titolo che può essere definito con due parole: furia selvaggia. *Expendable* è un gioco senza troppe pretese. Il vostro unico scopo è quello di radere al suolo qualsiasi tentativo di resistenza nei vostri confronti. Dopo che avrete iniziato una partita, lo schermo del televisore sarà costantemente pieno di enormi esplosioni, detriti volanti e alieni spappolati. Se in passato avete giocato fino alla sfinimento a titoli come *Loaded*, *Heavy Barrel* e *Smash TV*, allora *Expendable* è il gioco ultra-distruttivo che attendevate con impazienza.







La squallida storia alla base di *Expendable* ci rivela che il protagonista è il solito super-marine spaziale mandato su un pianeta alieno con lo scopo di eliminare ogni forma di vita. Tutta questa cattiveria è logicamente giustificata dal fatto che gli odiosi extraterrestri sono intenzionati a distruggere la nostra benamata Terra. Astronavi armate fino ai denti, mech giganti e mostri alieni sono solo alcuni dei nemici che cercheranno di porre fine alla vostra missione.

Comunque non servono troppe parole per descrivere le missioni che vi attenderanno in *Expendable*. L'unica cosa che dovrete fare sarà sparare a qualsiasi cosa si muova su schermo, trovare delle chiavi e distruggere completamente ogni struttura nemica. Un sistema di gioco semplice ed efficace, esattamente quello che serve per un titolo di questo genere. Anche il metodo di controllo del marine è così immediato che diventerete dei devastatori professionisti dopo soli 5 secondi di allenamento.

Dal punto di vista grafico questo titolo sfrutta al massimo alcune delle capacità tecniche del Dreamcast. Le texture (superfici grafiche che ricoprono i poligoni) sono più curate e più varie rispetto alla versione PC. Gli effetti luminosi in tempo reale vengono gestiti direttamente dal processore grafico della console e hanno un aspetto davvero spettacolare.









00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16

IL BELLO DI DISTRUGGERE TUTTO SENZA TROPPE PREOCCUPAZIONI





Diciamo la verità: *Expendable* non è un esempio d'originalità; ha qualche imperfezione, in alcuni momenti le inquadrature sono un po' goffe, le sequenze non interattive sono un po' rozze e dovrete anche vedervela con dei noiosissimi check point da raggiungere in un tempo prestabilito. Tutte quelle esplosioni inoltre creano spesso dei problemi di visibilità. In molte occasioni colpirete i nemici più per fortuna che per reale abilità. Anche l'Intelligenza Artificiale dei vostri avversari non è nulla di spettacolare: in molte occasioni si gettano direttamente nel mezzo della vostra potenza di fuoco invece che usare manovre evasive. Comunque tutto questo è perdonabile. In fondo quando ci viene data la possibilità di imbracciare un disintegratore e un doppio lancia-razzi per squarciare le linee nemiche, anche alcuni difetti come quelli descritti sopra possono essere sopportati senza eccessiva fatica.







Non perfetto, ma impossibile da perdere, Expendable vi conquisterà subito grazie all'azione che lo contraddistingue. Qui non troverete nessuna raffinatezza, ma "solo" tanta azione e una tonnellata di livelli.



SVILUPPO: CAPCOM PRODOTTO: CAPCOM DISPONIBILE: 14/10/99

POWER STONE

673-04198









Gli amanti di picchiaduro intenzionati ad acquistare un Dreamcast dovranno scegliere il loro primo gioco tra tre capolavori. Oltre a *Soul Calibur* e all'ottimo *Marvel Vs. Capcom*, dovranno tenere d'occhio anche il divertentissimo *Power Stone*. Tutti e tre i giochi offrono una fluidità d'azione spettacolare e una grafica davvero sconvolgente, ma ognuno ha delle caratteristiche che lo rendono unico e completamente diverso dagli altri due. *Soul Calibur* propone combattimenti in puro stile "Tekkeniano" (basati però sull'uso delle armi). *Marvel Vs Capcom* è un picchiaduro 2-D di tipo tradizionale. *Power Stone* invece ha un nuovo sistema di gioco che permette assoluta libertà di movimento e un'interazione con l'ambiente circostante mai vista prima. *Power Stone* è senza dubbio uno dei picchiaduro più originali degli ultimi mesi. La grafica è talmente spettacolare che sembra quasi di assistere a un film d'animazione giapponese. Nonostante il gioco sia effettivamente molto semplice e immediato, prima di scoprire tutto quello che può offrire passerete un bel po' di tempo davanti al televisore. È veramente difficile che un titolo di questo genere riesca a centrare tutti questi obiettivi. La grafica è dettagliatissima e le ambientazioni sono semplicemente stupende. Potrete interagire con qualsiasi cosa troverete nelle varie arene. Se vorrete riuscire a evitare gli attacchi dei vostri sfidanti dovrete scalare pareti, saltare come dei canguri e sfruttare i dislivelli della mappa. Per provocare danni irreparabili agli avversari potrete usare tutti gli oggetti che troverete sparsi per i livelli. Mitragliatrici, pali estensibili, bombe, spade, tavoli e sedie sono solo alcuni degli elementi dello scenario che potranno essere presi e scagliati contro il malcapitato di turno. Ma gli oggetti più importanti da recuperare sono senza dubbio le scintillanti *Power Stone*. Quando riuscirete a collezionarne tre, il vostro personaggio si trasformerà in un super combattente capace di distruggere qualunque cosa gli capiti davanti.



Grazie all'estrema definizione dei personaggi e delle animazioni, all'intuitività dei controlli e alla meccanica di gioco originale, *Power Stone* è un titolo veramente imperdibile. Sarà sicuramente in grado di offrirvi un'esperienza esaltante anche dopo aver finito il gioco diverse volte. E ovviamente la modalità per due giocatori porta all'estremo il divertimento e la frenesia della lotta. Finora i ragazzi della Capcom ci hanno dimostrato di essere in grado di realizzare su Dreamcast prodotti ottimamente sviluppati e divertenti da giocare. Speriamo che continuino così...











Un acquisto praticamente obbligato per i possessori di Dreamcast. Non fate l'errore di confrontarlo con Soul Calibur, perché Power Stone è un titolo completamente differente.

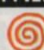


a partire dal 14/10/99





DC673-00348



SVILUPPO: CAPCOM PRODOTTO: CAPCOM DISPONIBILE: TBA

STREET FIGHTER ALPHA 3

Marvel Vs. Capcom ha aperto alla grande la serie di picchiaduro bidimensionali della Capcom su Dreamcast. Dopo questo capolavoro la casa di produzione giapponese ha deciso di pubblicare l'ottimo *Street Fighter Alpha 3*. La cosa che salta subito all'occhio dopo aver caricato il gioco è l'enorme quantità di personaggi selezionabili e le numerose modalità di gioco. *Street Fighter Alpha 3* ha una lista di combattenti degna della serie *King of Fighters* della SNK. La versione da sala giochi di questo titolo utilizzava la scheda CPS2, una piattaforma che rispetto al Dreamcast è decisamente superata. Questo significa che la nuova edizione del gioco è ancora più strabiliante dell'originale.



Nonostante l'inevitabile "restringimento" subito dai personaggi (dovuto alla differenza di proporzioni tra i monitor da sala giochi e le TV), gli sfondi e le animazioni sono rimasti inalterati. I tempi di caricamento sono quasi inesistenti e tra un combattimento e l'altro avrete giusto il tempo di dare un'occhiata agli stupendi disegni dei personaggi che appaiono sullo schermo.

Street Fighter Alpha 3 offre molta più libertà di movimento rispetto agli altri capitoli della serie. L'azione adesso è molto più sfrenata soprattutto perché le caratteristiche dei vari personaggi sono più bilanciate rispetto a *Marvel Vs. Capcom*. Anche il sistema di gioco presenta alcune interessanti novità.



La perfezione? è qualcosa di molto simile a questo gioco 



Street Fighter Alpha 3 offre infatti la possibilità di scegliere tra tre stili di lotta differenti chiamati ISM. Il classico A-ism, il vecchio X-ism e il nuovo V-ism. La longevità è assicurata visto che fin dall'inizio saranno selezionabili ben 34 personaggi. E se tutto questo non dovesse bastarvi sappiate che ci saranno tantissime modalità di gioco, tra cui l'eccezionale World Tour. La Capcom questa volta ha veramente esagerato! Naturalmente per costringerci a giocare il più possibile i programmatori hanno aggiunto un'immensità di personaggi segreti e opzioni di gioco assolutamente innovative.

Purtroppo l'unico vero difetto è il controller del Dreamcast, che si rivela poco adatto ai picchiaduro 2D. Nonostante questo, *Street Fighter Alpha 3* potrebbe essere la migliore conversione arcade che la Capcom abbia mai realizzato.



La Capcom continua a sfornare capolavori su Dreamcast. I fan della serie Street Fighter apprezzeranno sicuramente questa grandiosa conversione.



AERO WINGS

SVILUPPO: CRI PRODOTTO: CRAVE DISPONIBILE: 14/10/99





Questo gioco è un fantastico simulatore di volo che vi permette di vivere le emozioni di un pilota di una squadriglia acrobatica. *Aero Wings* propone un gran numero di modelli di aerei realizzati in modo molto realistico, una meccanica di gioco estremamente curata e tonnellate di squadriglie da comandare. Con tutte queste caratteristiche *Aero Wings* sarà un'ottima alternativa ai classici sparatutto aerei.

BALDUR'S GATE

SVILUPPO: BIOWARE PRODOTTO: BIOWARE DISPONIBILE: 14/10/99





Baldur's Gate consiste in un'affascinante avventura basata sull'universo di "Advanced Dungeons & Dragons". Atmosfere coinvolgenti e ambienti fantastici condiscono una trama piena di colpi di scena. La versione Dreamcast di *Baldur's Gate* sarà compatibile col modem interno della console. In questo modo potrete provare l'emozione di collaborare con altri avventurieri sparsi in tutto mondo.

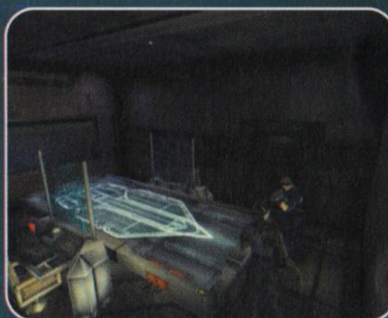


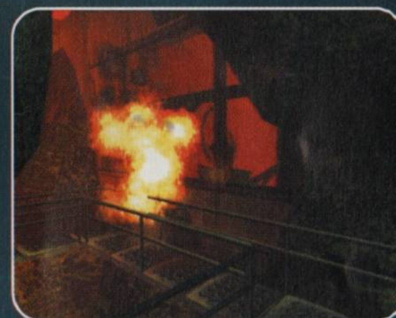
SVILUPPO: JALECO PRODOTTO: JALECO DISPONIBILE: PRIMO TRIMESTRE DEL 2000

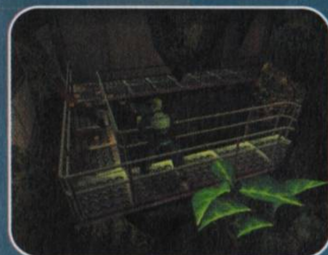
CARRIER

DC 673-04198

Carrier della Jaleco sembra ispirarsi in modo molto evidente alla struttura di gioco del mitico *Resident Evil*. Grazie all'ambientazione particolare e a qualche innovazione, questo titolo risulta comunque piuttosto originale. Il protagonista della storia è Jack, un ufficiale dei reparti speciali della marina. Il nostro eroe è stato inviato su una portaerei per scoprire il motivo che ha spinto gli uomini dell'equipaggio a massacrarsi senza una causa apparente. Poco prima di atterrare sulla portaerei, l'elicottero di Jack viene abbattuto. Il nostro eroe si ritroverà quindi isolato dal resto del gruppo. A questo punto non solo dovrete svelare cosa si nasconde dietro questo massacro in alto mare, ma dovrete anche cercare di ricongiungervi coi vostri compagni. Una delle cose più interessanti di *Carrier* è la modalità in prima persona. Grazie a questa visuale sarà più facile trovare alcuni oggetti e capire le intenzioni dei personaggi che incontrate.



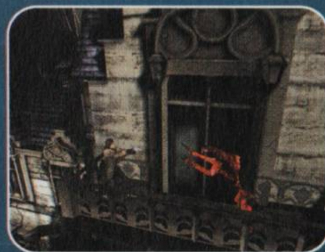




Carrier è attualmente ancora in fase di sviluppo. Prima della sua uscita ufficiale, la Jaleco sembra intenzionata a ingrandirlo notevolmente. Dovrebbero essere aggiunte nuove ambientazioni e nuovi enigmi. Aspettiamo con ansia di poterlo provare a fondo.

ALONE IN THE DARK

SVILUPPO: INFOGRAMES PRODOTTO: INFOGRAMES DISPONIBILE: TBA



Alone in the Dark 4 della Infogrames è stato annunciato da poche settimane, ma è già diventato uno degli argomenti di conversazione preferito dagli appassionati. La scelta della migliore piattaforma disponibile al momento è sicuramente un buon inizio. Le prime immagini sono davvero promettenti e da quello che abbiamo visto all'E3 pensiamo che *Alone in the Dark 4* possa essere un vero capolavoro. Il gioco sarà ambientato in una villa lugubre e spaventosa. Gli scenari particolarmente scuri e inquietanti contribuiscono a ricreare l'atmosfera terrificante tipica dei film horror. Dopo aver aperto la strada a *Resident Evil*, i ragazzi della Infogrames cercheranno insomma di dimostrare a tutto il mondo che hanno ancora qualche asso nella manica per scatenare il panico tra i giocatori.

AIR FORCE DELTA

SVILUPPO: KONAMI PRODOTTO: KONAMI DISPONIBILE: 14/10/99

Per questo sparatutto aereo la Konami sembra essersi fortemente ispirata a *Ace Combat* della Namco. *Air Force Delta* vi metterà a disposizione ben 30 diverse macchine di distruzione volanti. Tra gli altri troverete l'F4 Phantom, lo Stealth F22s e l'F14. Se all'esagerata quantità di aerei aggiungiamo anche il gran numero di missioni che dovrete portare a termine, siamo certi che il nuovo titolo dei creatori di *Metal Gear Solid* vi terrà occupati per molto tempo. Grazie alla modalità Replay potrete rivedere la vostra missione da ogni angolazione e poi salvarla sulla VMU.







a partire dal 14/10/99





DC673-00348



SVILUPPO: SEGA PRODOTTO: SEGA DISPONIBILE: 14/10/99

HOUSE OF THE DEAD 2

DC 673-O4198

Il Dreamcast ci è riuscito di nuovo. Oltre a *Street Fighter Alpha 3* e *Soul Calibur*, ecco un altro titolo migliore nella versione per console che in quella per sala giochi. *House of the Dead 2* porterà nelle case dei giocatori di tutto il mondo uno dei più spettacolari e divertenti sparatutto con pistola. Far esplodere la testa di un mucchio di zombi barcollanti non è mai stato così bello ed esaltante. Usando la pistola appositamente creata per il Dreamcast dovrete abbattere intere schiere di 'non morti' prima che loro vi usino come spuntino pomeridiano. Anche se all'inizio potreste avere qualche problema di mira, con il passare del tempo diventerete dei veri cecchini e nemmeno i boss di fine livello vi daranno troppi problemi.







Oltre a una perfetta conversione della versione da sala giochi, *House of the Dead 2* include una modalità di Allenamento appositamente creata per il Dreamcast. Ancora una volta la Sega ci propone un gioco strutturato in maniera eccellente. Muovendovi attraverso le stupende ambientazioni di gioco vi sembrerà di vivere in prima persona la terrificante avventura in cui si trovano catapultati i protagonisti. Appena i primi zombi vi sbarreranno la strada, inizierete a sudare freddo. Se pensate di essere tipi poco impressionabili, aspettate di incontrare i vari nemici di fine livello... Sono stati realizzati con tanta cura che spesso rischierete di soccombere ai loro attacchi solo per esservi lasciati distrarre dalla loro "bellezza". Per trionfare su questi potenti avversari dovrete studiare attentamente i loro micidiali attacchi e individuarne il punto debole. Anche grazie alle aggiunte introdotte in questa conversione (la sessione di allenamento e i potenziatori per le armi), *House of the Dead 2* per Dreamcast è un gioco davvero eccellente. Ci sembra veramente difficile pensare a uno sparatutto con light gun più bello e coinvolgente di questo.





Che vi piacciano o no i giochi con la pistola, non potrete fare a meno di essere completamente catturati dalla bellezza di House of the Dead 2. Il livello di difficoltà piuttosto alto garantisce al gioco una buona longevità.

SVILUPPO: SEGA PRODOTTO: SEGA DISPONIBILE: TBA

DYNAMITE COP

DC 673-O4198

Dynamite Cop è un'ottima versione casalinga del formidabile *Dynamite Deka 2* (conosciuto dalle nostre parti come *Die Hard Arcade 2*) uscito qualche tempo fa su schede Model 2.

L'azione su schermo è sempre frenetica e i movimenti dei personaggi sono incredibilmente realistici. Gli scenari sono graficamente gradevoli e colorati molto bene. In redazione non siamo tutti d'accordo sull'effettivo valore della versione originale, soprattutto perché le schede Model 2 non sono in grado di tenere il passo con i più aggiornati chip Naomi. E poi gli ambienti e i personaggi hanno un design poco ispirato. In questa nuova edizione la struttura di gioco è rimasta invariata, ma durante i combattimenti potrete usare così tanti tipi di attacchi che vi sembrerà di giocare a un picchiaduro a incontri (tipo *Soul Calibur*). Grazie alle devastanti combo di calci e pugni e alle mosse speciali che potrete eseguire, vi sbarazzerete facilmente dei numerosi terroristi che cercheranno in tutti i modi di impedirvi di portare a termine la vostra missione. Una delle caratteristiche più interessanti di questo prodotto è la possibilità di interagire continuamente con gli ambienti. Per esempio potrete scagliare contro i vostri avversari qualunque oggetto che si trova in una stanza. Vi ritroverete a lanciare estintori, panchine e addirittura water e possiamo assicurarvi che questa è una delle cose più divertenti e originali di tutto il gioco.







I livelli di *Dynamite Cop* non scorrono orizzontalmente come i classici *Final Fight* e *Double Dragon*, ma forniscono al giocatore una certa libertà di movimento. Il vostro obiettivo principale sarà quello di liberare la figlia del Presidente, tenuta prigioniera all'interno di una enorme nave. Nel passaggio da una stanza all'altra dell'imbarcazione potrete assistere ad alcuni filmati in computer grafica. Tutti i nemici che incontrerete lungo il cammino saranno armati fino ai denti. Fortunatamente dopo che li avrete pestati per bene potrete prendere le loro armi.

Dynamite Cop è un titolo veramente ben progettato, anche se manca decisamente di spunti originali. Se gli sviluppatori vorranno dare un seguito a questa avventura dovranno necessariamente trovare qualche nuova idea.



Dynamite Cop è divertente da giocare. Si tratta infatti di un titolo molto coinvolgente e dotato di un ottimo sistema di controllo. La vera pecca del gioco è la mancanza di originalità.



SVILUPPO: CAPCOM PRODOTTO: CAPCOM DISPONIBILE: TBA

MARVEL VS. CAPCOM

DC 673-04198

Grazie a un capolavoro come *Marvel Vs. Capcom* il Dreamcast ha finalmente dimostrato di essere in grado di cavarsela perfettamente anche nei picchiaduro bidimensionali. *Marvel Vs. Capcom* rappresenta senza alcun dubbio la migliore conversione da sala giochi della Capcom. Questo strabiliante picchiaduro farà esaltare tutti i fanatici del genere. I tempi di caricamento sono praticamente nulli (paragonabili a quelli della serie *Tekken* per PlayStation). I personaggi sono identici a quelli della versione da sala sia per quanto riguarda le animazioni che nelle dimensioni. Grazie a un cast che comprende gli eroi più amati degli universi Capcom e Marvel, questo gioco rappresenta il meglio della serie "Vs.". All'inizio potrete scegliere tra più di 15 personaggi, ma come sempre i programmatori hanno inserito un'enorme quantità di lottatori segreti che dovrete riuscire a sbloccare. Come se tutto questo non bastasse, nel gioco sono presenti anche moltissimi personaggi "ombra" che vi aiuteranno durante i combattimenti con i loro devastanti attacchi multipli. La velocità di gioco è sempre altissima anche quando attivate la Variable Cross (nella quale entrambi i personaggi della vostra squadra entrano in battaglia per eseguire combo spettacolari). Sia la Variable Counter che tutte le altre super mosse dimostrano chiaramente quanto sia potente il processore grafico del Dreamcast. Questo chip è infatti capace di visualizzare centinaia di fotogrammi ad altissima velocità senza mai dimostrare un minimo rallentamento. Sfortunatamente il controller del Dreamcast non è in grado di offrire un'immediatezza nei comandi paragonabile a quella dei sistemi di controllo delle sale giochi.

La maggior parte delle mosse speciali richiedono la pressione simultanea dei pulsanti di calcio e pugno e del D-pad, e in molti casi eseguire le giuste combinazioni di tasti si rivelerà un'impresa da contorsionisti. Con *Marvel Vs. Capcom* la compagnia giapponese è insomma riuscita ad avvicinarsi ulteriormente al picchiaduro 2-D definitivo. Se siete provvisti di un controller adeguato e siete appassionati di questo genere iniziate a mettere da parte i vostri risparmi.





La Capcom ha realizzato la prima conversione per console fedele al 100% alla versione arcade. Grazie alle numerose modalità di gioco, Marvel Vs. Capcom è un titolo da non farsi sfuggire.





SVILUPPO: SEGA PRODOTTO: SEGA DISPONIBILE: 14/10/99

SEGA BASS FISHING

DC 673-04198

Nonostante il titolo originale non fosse stato programmato nel migliore dei modi, questa conversione per Dreamcast di *Sega Get Bass* è estremamente coinvolgente. Pur non sfruttando il processore grafico del Dreamcast al massimo, *Sega Bass Fishing* si fa notare per alcuni tocchi di classe davvero pregevoli. Il più impressionante è l'effetto di rifrazione dell'acqua che crea un convincente effetto subacqueo. I pesci sono modellati e animati splendidamente e la grafica usata per le scene subacquee è pulita ed estremamente realistica. Le esche dondolano e si muovono in modo incredibilmente naturale, permettendovi di manovrarle con una certa facilità. Lo scopo del gioco è ovviamente quello di catturare le prede più grosse. La grandezza e la quantità dei pesci catturati in ogni zona dipenderà anche dalla vostra abilità e quindi sarete costretti ad allenarvi a lungo. Una modalità Torneo vi permetterà di guadagnare esche sempre nuove che vi consentiranno di catturare le prede più resistenti. La tecnica di pesca è molto divertente e anche se all'inizio potrebbe risultare un po' complicata, basterà un po' di pratica per diventare dei veri campioni. *Sega Bass Fishing* non è certamente uno dei titoli di punta del Dreamcast, ma potrebbe essere perfetto per trascorrere allegramente qualche pomeriggio davanti al televisore. Naturalmente il gioco sarà molto più coinvolgente con lo speciale controller-mulinello della Ascii che include un motorino vibrante per simulare la resistenza del pesce.

Chi non vorrebbe provarlo almeno una volta?









Sega Bass Fishing è una conversione ben fatta e divertente. Forse risulterà un po' troppo semplice e superficiale per i veri amanti della pesca.





a partire dal 14/10/99

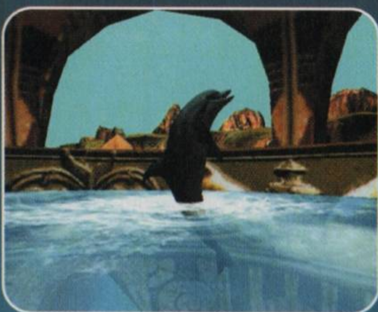


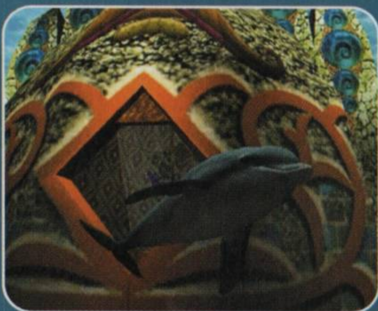


DC673-00348



ECCO THE DOLPHIN
SVILUPPO: APPALOOSA PRODOTTO: SEGA DISPONIBILE: TBA





La Sega ripropone un altro classico dei videogiochi. Con il nuovo capitolo delle avventure di *Ecco the Dolphin* in uscita entro la fine dell'anno la compagnia giapponese ha fatto un altro passo nella giusta direzione. Sviluppato dal team Appaloosa, *Ecco the Dolphin* segue la stessa strada intrapresa dal suo predecessore a 16 bit.

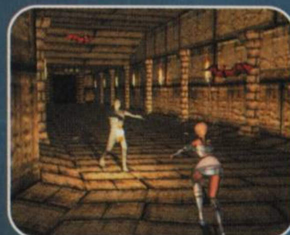
Aspettatevi dunque un gioco pieno di enigmi da risolvere, avventura e azione. Il tutto ambientato in degli splendidi scenari sottomarini. L'agilissimo delfino dovrà esplorare un mondo graficamente perfetto e ricco di fantastici tocchi di classe visivi. "*Ecco*" potrà compiere fino a 100 azioni diverse e da quello che abbiamo potuto vedere le animazioni saranno estremamente fluide. Inoltre dovrebbe essere possibile comunicare e dare ordini ad altre creature subacquee attraverso l'uso di un microfono da agganciare al controller.

CASTLEVANIA
SVILUPPO: KONAMI PRODOTTO: KONAMI DISPONIBILE: TBA

Cosa succede quando si prende una delle saghe nipponiche più famose della storia dei videogiochi e la si affida a una casa di sviluppo americana? Semplice, si rischia di ottenere un prodotto veramente orribile. O almeno questo è quanto è accaduto con *Contra: Legacy of War* e con l'abominevole *C: The Contra Adventure*. Invece che subire un'evoluzione Contra è stato storpiato e reso irriconoscibile. Ci auguriamo che non succeda la stessa cosa con il mitico *Castlevania*, che sta per essere affidato a un team creativo "Made in Usa". Inizialmente doveva essere uno dei titoli di punta per il lancio del Dreamcast americano, ma poi la Konami ne ha rinviato l'uscita e sembra che potremo vederlo solo nel primo trimestre del 2000. L'ultima incarnazione della serie *Castlevania* è stata rivisitata completamente sotto ogni aspetto. La versione da noi testata non era assolutamente definitiva e pertanto ci sembra troppo presto per esprimere un giudizio. L'unica cosa certa è che il personaggio principale sarà Sonya Belmont. Per fortuna tra gli sviluppatori del nuovo progetto figura uno dei responsabili del bellissimo *Castlevania IV*. Speriamo bene...

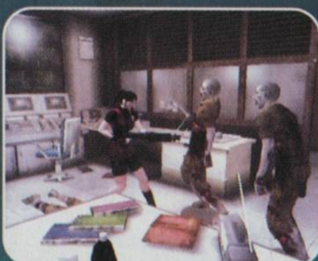






CODE: VERONICA
SVILUPPO: CAPCOM PRODOTTO: CAPCOM DISPONIBILE: TBA





La splendida serie di *Resident Evil* della Capcom sta per fare il suo debutto su Dreamcast. *Code: Veronica* è un'avventura completamente nuova che ha come protagonista Claire Redfield. In questo nuovo capitolo Claire dovrà cercare suo fratello Chris, che alla fine del primo episodio era andato in Europa per fermare la Umbrella. *Code: Veronica* sarà ambientato nel Vecchio Continente e avrà la stessa atmosfera cupa e ricca di colpi di scena che ha reso famosi i precedenti titoli.



A giudicare dall'incredibile grafica che i programmatori della Capcom sono riusciti a sviluppare in *Dino Crisis* per PlayStation, aspettatevi un gioco sbalorditivo. I fondali in 3-D saranno pieni di dettagli e non avranno nulla da invidiare a quelli in 2-D visti su PlayStation.

I fan di *Resident Evil* avranno presto una nuova ragione di vita!

COOL BOARDERS
SVILUPPO: UEP SYSTEMS PRODOTTO: UEP SYSTEMS DISPONIBILE: TBA

Siete pronti a sfrecciare sulla neve? Il team di sviluppo della UEP Systems ha appena ultimato un nuovo titolo dedicato allo snowboard. Non avevamo dubbi sulle capacità produttive di questa software-house (hanno già sfornato *Cool Boarders*, *Cool Boarders 2* e *Cool Boarders 3* per PlayStation). Il gioco è realizzato splendidamente in ogni minimo dettaglio. I fondali sono ultra-dettagliati, il design dei personaggi è davvero azzeccato e la giocabilità è come sempre ai massimi livelli. Le modalità di gioco saranno quelle classiche dei titoli dedicati a questa disciplina. Nel Free Play potrete cimentarvi in semplici discese senza nessuno scopo specifico se non quello di esercitarvi nelle manovre di base e nelle acrobazie. L'opzione Super Pipe invece consiste nel lanciarsi in un tunnel ghiacciato per effettuare tutti i salti realmente eseguibili in una vera competizione. Naturalmente ci sarà anche il classico Pipe con tanto di torneo a punti e il Match Race che vi permetterà di gareggiare contro un vostro amico tramite split-screen (verticale o orizzontale).





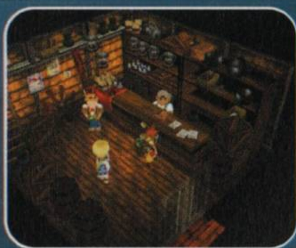




EVOLUTION
SVILUPPO: STING PRODOTTO: TOMMO DISPONIBILE: TBA

Evolution sarà il primo GDR disponibile su Dreamcast. Anche se non è paragonabile alla saga di *Final Fantasy*, questo titolo sarà in grado di offrire 20/25 ore di ottimo gioco. Utilizzerà un sistema di creazione casuale dei labirinti: in questo modo l'ambientazione dei sei livelli principali sarà sempre diversa. Per ripristinare le vostre forze, migliorare le caratteristiche dei personaggi e ricevere istruzioni sulle prossime missioni dovrete recarvi nella città principale del gioco. Ciascun livello sarà composto da decine di piani e per non perdere l'orientamento avrete a disposizione un innovativo sistema di mappe e menu. Il dettaglio grafico è eccezionale e i personaggi interamente poligonali sono caratterizzati molto bene. La musica che vi accompagnerà nelle vostre avventure attraverso i labirinti è eccellente e contribuirà a creare una coinvolgente atmosfera di gioco. I nemici sono sempre visibili sullo schermo ed è possibile attaccarli da diverse angolazioni. Il sistema di acquisizione d'esperienza dei personaggi è stato progettato con grande cura e permette di acquisire sempre nuove abilità e attacchi speciali.





Evolution batterà sul tempo altri GDR più quotati come *Climax Landers*, *Shenmue* e *Grandia II*, ma siamo sicuri che in ogni caso meriterà un posto nella vostra collezione di giochi di ruolo.

FRAME GRIDE
SVILUPPO: FROM SOFTWARE PRODOTTO: FROM SOFTWARE DISPONIBILE: TBA

La From Software sembra essersi specializzata nei giochi di combattimento tra mech. Dopo aver fatto impazzire i fan della PlayStation con la serie di *Armored Core* questo eccellente team creativo sta per esordire su Dreamcast con un titolo che ricorda molto l'intramontabile *Virtual On*. Le caratteristiche migliori di *Frame Gride* sono le arene gigantesche e la possibilità di modificare i mech per adattarli al vostro stile di combattimento. La novità principale riguarda il design dei robot, simili a giganteschi cavalieri medievali. Il gran numero di armi a corto e lungo raggio aggiungeranno una buona componente strategica al gioco e le ambientazioni molto varie daranno al tutto un'ottima longevità. I tipi della From Software hanno dimostrato in parecchie occasioni di saper fare il loro lavoro e ci auguriamo che *Frame Gride* riesca a continuare la tradizione.





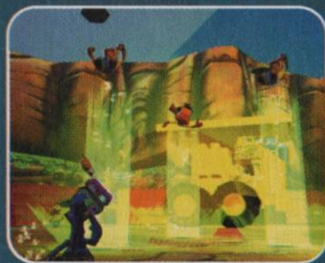


FUR BALLS
SVILUPPO: BIZARRE CREATIONS PRODOTTO: BIZ. CR. DISPONIBILE: PRIMO TRIM. 2000



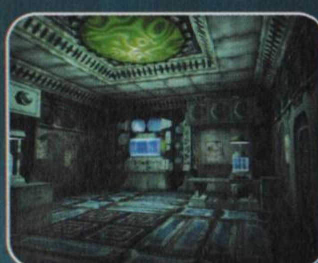
Nel gioco dovrete prendere il comando di un team formato da 6 piccole creature pelose (chiamate Roofus, Juliette, Bungalow, Chang, Rico e Tweek) e il vostro compito sarà quello di superare i numerosi ostacoli che si nascondono all'interno dei vari livelli in 3-D. Il gioco segue un'impostazione simile a quella della serie *Tomb Raider*, ma offre la possibilità di passare da un personaggio all'altro in qualsiasi momento. Questa caratteristica risulterà essenziale per proseguire nell'avventura, visto che alcuni enigmi potranno essere risolti solo da un particolare membro della banda. Ogni "palla di pelo" avrà infatti caratteristiche e abilità particolari. Per eliminare i nemici che vi si presenteranno davanti avrete a disposizione mitragliatori, raggi laser e lanciamissili che ridurranno i cattivi di turno a un mucchietto di cenere. L'uscita è prevista per il primo trimestre del 2000, nel frattempo aspettatevi notizie più precise.





SEVEN MANSIONS
SVILUPPO: KOEI PRODOTTO: KOEI DISPONIBILE: ESTATE 2000

Sembra che i fan dei giochi horror stiano aumentando in modo impressionante. Così molte case di sviluppo stanno copiando spudoratamente la meccanica di gioco del mitico *Resident Evil*. La Koei (famosa per alcune simulazioni uscite su Saturn) ha deciso di portare una ventata di novità in questo genere proponendo *Seven Mansions: The Uncanny Grimace*. La caratteristica che distingue questo titolo dalle altre avventure 3D/horror è il cosiddetto "paircon system". Con questo termine gli sviluppatori indicano un nuovo sistema che consente di giocare simultaneamente in due grazie a uno split screen verticale.





Questa caratteristica introdurrà alcune novità nel sistema di gioco.

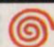
I due membri del team potranno per esempio curarsi a vicenda o collaborare insieme per risolvere determinati enigmi.

La struttura principale di questo titolo è praticamente completa e attualmente gli sviluppatori si stanno concentrando sulla trama e sui dettagli grafici. *Seven Mansions* dovrebbe arrivare nell'estate del 2000. Speriamo che la Koei sfrutti tutti questi mesi per creare qualcosa in grado di far veramente impazzire il pubblico.


a partire dal 14/10/99







GUNDAM 0079

SVILUPPO: BANDAI PRODOTTO: BANDAI DISPONIBILE: 14/10/99

La mitica saga di *Gundam* debutta finalmente su Dreamcast grazie alla Bandai. Il gioco cercherà di far conoscere anche in Occidente i personaggi e i veicoli della prima serie. La versione giapponese di questo nuovo capitolo ci è sembrata davvero promettente. Il filmato introduttivo sfoggiava una modalità di zoom davvero incredibile, i mech erano dettagliatissimi e la visuale in prima persona sembrava davvero coinvolgente. *Gundam 0079* potrebbe essere insomma il gioco su *Gundam* che tutti gli appassionati stavano aspettando.





RAINBOW SIX

SVILUPPO: RED STORM PRODOTTO: RED STORM DISPONIBILE: OTTOBRE

Rainbow Six della Tom Clancy Red Storm Entertainment è stato un enorme successo su PC e ora sta per arrivare su Dreamcast grazie alla Majesco Sales. La versione per PC era un mix di azione in prima persona e strategia ed entrambi questi elementi saranno ovviamente presenti anche nella nuova incarnazione del gioco.

Grazie al sistema operativo Windows CE sarà probabilmente possibile giocare anche in rete.

I dettagli più succulenti arriveranno sicuramente nelle prossime settimane e stiamo aspettando la demo del gioco per fornirvi un'anteprima completa.

SVILUPPO: INFOGRAMES PRODOTTO: INFOGRAMES DISPONIBILE: FINE 1999

SUPREME SNOWBOARDING

DC 673-04198

Annunciato come uno dei titoli più importanti tra quelli sviluppati dalla Infogrames, *Supreme Snowboarding* catturerà senza dubbio l'attenzione dei patiti di questo sport estremo. Il gioco uscirà alla fine del 1999 e dovrà sostenere la concorrenza di titoli come *Cool Boarders Burrrn* della UEP Systems e *Trickstyle* della Acclaim. Prima di acquistare un titolo dedicato allo snowboard i possessori di Dreamcast dovranno insomma prendere una dura decisione. Allo stato di sviluppo attuale *Supreme Snowboarding* sembra avere qualche problema di velocità. Il motore grafico non è ancora stabile e a causa di alcune incertezze non riesce a gestire al meglio la visualizzazione degli scenari di gioco. Al contrario, i personaggi e l'illuminazione in tempo reale dei tracciati sembrano davvero ottime e le animazioni (movimento delle braccia e delle gambe, reazioni agli impatti e acrobazie realistiche) sono decisamente sulla strada giusta. *Supreme Snowboarding* dovrebbe riuscire a reggere il confronto con la versione per PC che verrà contemporaneamente distribuita dalla Horsemarque. Nove tracciati, quattro aree per il free-style, sei personaggi selezionabili e una modalità Campionato daranno a questo titolo un'elevata longevità. Qui in redazione siamo già pronti a entrare in pista, e voi?







MAKEN X

SVILUPPO: ATLUS PRODOTTO: ATLUS DISPONIBILE: SECONDO TRIMESTRE 2000





Quando venne annunciato qualche mese fa, questo titolo scatenò accese polemiche a causa della violenza e dei temi scomodi contenuti (il gioco è pieno di riferimenti politici e c'è sangue in abbondanza). Quando però lo abbiamo provato in occasione dell'ultima E3 la nostra curiosità è completamente svanita. La grafica era pulita e tutto scorreva molto velocemente sullo schermo, ma la giocabilità era molto limitata e il sistema di gioco ci era sembrato piuttosto monotono. Da allora non ci è stata fornita nessun'altra informazione su questo prodotto. Se cercate un buon titolo d'azione in prima persona vi consigliamo di guardare altrove.

KING OF FIGHTERS

SVILUPPO: SNK PRODOTTO: SNK DISPONIBILE: 14/10/99





L'enorme quantità di personaggi presenti in *King of Fighters* potrebbe riuscire a creare un buon numero di appassionati anche nel mondo Dreamcast. Grazie a migliaia di animazioni differenti e a più di 30 combattenti, il gioco non rischia minimamente di risultare noioso o ripetitivo. L'aggiunta più importante della versione per Dreamcast riguarda comunque gli sfondi. Infatti, pur essendo completamente poligonali, sono stati realizzati in modo da sembrare disegnati a mano e questo fornirà alle ambientazioni un aspetto davvero unico.



SVILUPPO: BIOWARE PRODOTTO: INTERPLAY DISPONIBILE: QUARTO TRIMESTRE 1999

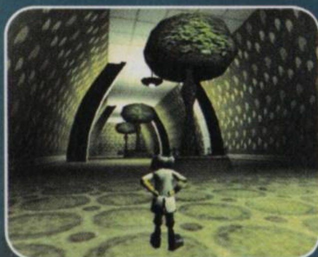
MDK 2

DC 673-04198





Dopo aver ultimato lo sviluppo di *Baldur's Gate*, la Bioware sta lavorando duramente al suo primo gioco d'azione/avventura. *MDK 2* è il seguito del divertentissimo sparatutto apparso parecchio tempo fa su PC e PlayStation. Inizialmente questo progetto era stato portato avanti da David Perry e la sua Shiny. Ora però è nelle sapienti mani dei programmatori della Bioware, che sembrano determinati ad apportare alcune importanti modifiche all'idea iniziale. Un rappresentante della compagnia ha recentemente dichiarato: "Sia la Shiny che la Interplay ci hanno supportato in maniera eccellente durante la realizzazione del gioco, garantendoci comunque la piena libertà per sviluppare delle nostre idee". Oltre a Kurt (l'eroe del gioco precedente), saranno presenti anche altri personaggi secondari del primo episodio e cioè il Dott. Fluke Hawkins e Max, il cane robot a sei gambe. Ognuno dei protagonisti avrà dei poteri speciali, un equipaggiamento particolare e una missione diversa da portare a termine. La meccanica di gioco e le azioni disponibili sono state completamente rinnovate. Kurt avrà ancora la possibilità di mettere in mostra la sua abilità di cecchino, mentre il dottore sarà in grado di creare oggetti utili per superare le varie situazioni di gioco. Max invece sarà una specie di distruttore assoluto grazie alla possibilità di usare un'arma in ognuna delle sei zampe. MDK 2 dovrebbe uscire alla fine di quest'anno e da quello che abbiamo visto sarà uno dei migliori giochi di azione in terza persona annunciati per il Dreamcast.





METROPOLIS

SVILUPPO: BIZARRE CREATIONS PRODOTTO: BIZARRE CREATIONS DISPONIBILE: QUARTO TRIMESTRE 1999

DC 673-04198

La Bizarre Creations è un gruppo di sviluppo noto soprattutto per alcuni titoli di Formula 1 usciti per PlayStation. Ora stanno lavorando su un bellissimo simulatore di guida chiamato *Metropolis*. Le macchine sportive che potrete usare in questo titolo provengono da ogni parte del mondo e includono la Jensen SV-8, la FIAT Barchetta e la Renault Spider. Le città in cui si svolgono le gare sono perfette riproduzioni di Londra, San Francisco e Tokyo. Pensate che per rendere al meglio i percorsi sono state utilizzate migliaia di foto dal vivo e decine di sequenze filmate. Le macchine e i tracciati sono incredibili e il gioco dovrebbe uscire in contemporanea con il lancio europeo del Dreamcast previsto il 14 ottobre 1999.





PEN PEN TRIICELON

SVILUPPO: PRODOTTO: SEGA DISPONIBILE: OTTOBRE

DC 673-04198





Effettivamente quando abbiamo visto *Pen Pen Triicelon* (si pronuncia come "tri-ice-a-lon") tra i titoli di prossima uscita su Dreamcast siamo rimasti piuttosto perplessi. Il gioco è infatti un simulatore di corse tra pinguini mutanti, creato solamente per supportare il lancio della console in Giappone. Il suo tempo di sviluppo è stato estremamente veloce e ci sono troppi difetti e limitazioni. Speriamo che la versione occidentale venga migliorata nettamente.



PSYCHIC FORCE 2012

SVILUPPO: TAITO PRODOTTO: TAITO DISPONIBILE: TBA

DC 673-04198

Il gioco è basato sulla versione da sala già realizzata dalla Taito, ma non includerà le sequenze animate tratte dall'omonima serie di cartoni animati. I protagonisti saranno invece proprio quelli già conosciuti dai fan di *Psychic Force*. Il gioco garantirà libertà di movimento a 360° e il sistema di attacco si baserà su colpi a distanza, combo e speciali attacchi psichici. Premendo le giuste sequenze di pulsanti sarà anche possibile schivare un colpo e contrattaccare rapidamente. I personaggi ci sono sembrati tutti interessanti, ma il sistema di gioco non è divertente come quello dei normali picchiaduro. In ogni caso *Psychic Force 2012* attirerà l'attenzione di tutti gli appassionati di cartoni animati giapponesi.





READY 2 RUMBLE

SVILUPPO: MIDWAY PRODOTTO: MIDWAY DISPONIBILE: 14/10/99

Non fatevi ingannare dalle apparenze. *Ready 2 Rumble* non ha nulla a che vedere con le noiosissime simulazioni di Boxe in cui è possibile eseguire solo un paio di colpi. Questo nuovo gioco della Midway è in realtà molto più simile ai classici picchiaduro da sala giochi.

I personaggi selezionabili dovrebbero essere venti, ognuno contraddistinto da uno stile di combattimento particolare. Tra le varie modalità di gioco sarà presente un'opzione Torneo in cui dovrete iniziare la vostra carriera con un pugile di scarso valore e portarlo ai vertici delle classifiche. Dovrete anche occuparvi di gestirlo dal punto di vista manageriale, organizzandogli gli allenamenti e cercando di combinare incontri. Il vero punto di forza di *Ready 2 Rumble* rimane comunque l'opzione per due giocatori.

Se cercate un picchiaduro divertente e diverso dal solito, vi conviene dargli un'occhiata. Aspettatevi una recensione completa sul prossimo numero di Game Republic.





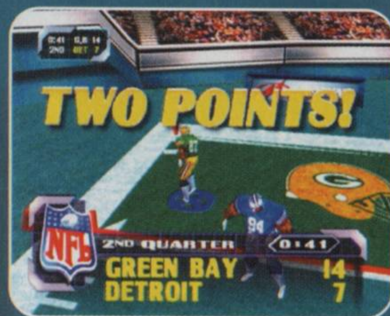


BLITZ

SVILUPPO: MIDWAY PRODOTTO: MIDWAY DISPONIBILE: 14/10/99







Direttamente dalle sale giochi americane, ecco arrivare su Dreamcast il popolarissimo *NFL Blitz 2000*. Se non lo conoscete, sappiate che si tratta di una versione estrema del football americano. In *Blitz* è permesso qualsiasi tipo di scorrettezza. Durante le azioni di gioco tutto risulta estremamente violento ed esagerato.

Rispetto all'originale da sala giochi, questa conversione per Dreamcast offre una grafica decisamente migliore e una maggiore velocità di gioco. Sarà inclusa anche un'opzione che permette di affrontare un'intera stagione NFL con tanto di playoff e superbowl finale. Se cercate un titolo per ravvivare le vostre serate con gli amici, non fatevi sfuggire *NFL Blitz 2000*. Anche se odiate il vero football americano, adorerete questo gioco!

MK GOLD

SVILUPPO: MIDWAY PRODOTTO: MIDWAY DISPONIBILE: 14/10/99

Il sogno di tutti i fan della serie *Mortal Kombat* si è finalmente avverato! In questo *MK Gold* per Dreamcast saranno presenti tutti (ma proprio tutti) i personaggi apparsi nei vari capitoli della saga, ognuno in una nuova scintillante versione tridimensionale. Tra gli altri punti di forza di questo gioco ci sono dei finali in Computer Grafica di altissima qualità, una modalità Team Battle Mode completamente rinnovata e delle fatality ancora più violente e raccapriccianti. Se i picchiaduro della serie *Mortal Kombat* sono da sempre la vostra passione, allora iniziate a mettere da parte i soldi per acquistare un Dreamcast!









HYDRO THUNDER

SVILUPPO: MIDWAY PRODOTTO: MIDWAY DISPONIBILE: 14/10/99

Se l'acqua è la vostra passione, avete appena trovato il gioco di guida che fa per voi. In *Hydro Thunder* prenderete i comandi di un potentissimo motoscafo e dovrete sfrecciare in tortuosi tracciati acquatici nel tentativo di conquistare il primo posto. Per aumentare le vostre possibilità di successo, lungo il tracciato potrete raccogliere alcuni potenziamenti che vi permetteranno di liberare tutta la potenza del vostro mezzo. Purtroppo la maggior parte di questi bonus è posizionata in locazioni veramente difficili da raggiungere. Naturalmente non saranno solo le difficoltà offerte dal percorso a rendervi la vita difficile, ve la dovrete vedere anche con i vostri simpaticissimi avversari. Vi spingeranno, vi taglieranno la strada e faranno di tutto per causare un incidente che vi tolga di mezzo. Fareste meglio ad affinare le vostre abilità di piloti al più presto perché *Hydro Thunder* sarà disponibile contemporaneamente all'uscita del Dreamcast.



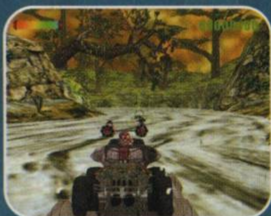






RED DOG

SVILUPPO: ARGONAUT PRODOTTO: ARGONAUT DISPONIBILE: 14/10/99

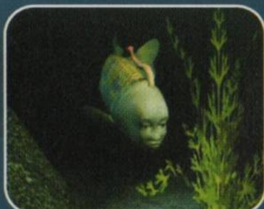


Lo sapevate che gli Argonaut prima di creare Croc erano famosi per lo sparatutto poligonale *Starfox*? Ora è il momento di riscoprire la loro abilità nel creare titoli d'azione grazie a questo nuovo *Red Dog* per Dreamcast. Il gioco è stato definito come una specie di *Starfox* su carri armati, quindi aspettatevi un prodotto con una grafica spettacolare e una giocabilità semplice.

SEAMAN

SVILUPPO: VIVARIUM PRODOTTO: SEGA DISPONIBILE: 4° TRIMESTRE 1999

Il senso dell'umorismo giapponese è davvero strano. Se ne volete una dimostrazione, non perdetevi *Seaman*. Si tratta di una specie di cucciolo virtuale che ha come protagonista un disgustoso pesce con la faccia di un uomo. Nella confezione sarà incluso uno speciale microfono da inserire nel controller che vi permetterà di parlare con l'orrido uomo-pesce. Lo scopo finale del gioco è quello di riuscire a far evolvere il vostro amico subacqueo in una nuova creatura dalla forma più umana possibile. Il gioco sarà sicuramente importato in America, ma ci sono pochissime possibilità di vederlo arrivare anche in Italia. Chissà, forse questa è in realtà una buona notizia.





RAYMAN 2

SVILUPPO: UBISOFT PRODOTTO: UBISOFT DISPONIBILE: 14/10/99



Qualcosa di magico sta per arrivare sul Dreamcast. Qualcosa che si preannuncia come uno dei momenti più importanti della console a 128-bit della Sega. Chiunque abbia avuto la fortuna di vedere questo fenomenale platform 3-D è rimasto folgorato dalla bellezza dei paesaggi e dagli spettacolari effetti luminosi in tempo reale. Come se questo non bastasse, anche la giocabilità è a livelli stratosferici. Tutta la magica atmosfera del primo capitolo bidimensionale è stata perfettamente riproposta anche in questo *Rayman 2*. Logicamente la versione Dreamcast sarà anni luce più bella di quella per Nintendo 64 e per PC e includerà anche numerosi miglioramenti ancora misteriosi. Per adesso sappiamo con certezza che ci aspettano oltre quaranta ore di sfrenata giocabilità, passaggi segreti, livelli nascosti, effetti particellari e atmosferici, stupendi riflessi sulle superfici metalliche e sull'acqua, trasformazioni ed effetti di deformazione. Tenete d'occhio gli scaffali dei negozi durante il periodo natalizio.





SVILUPPO: INFOGRAMES PRODOTTO: INFOGRAMES DISPONIBILE: INVERNO 1999

SLAVE ZERO

DC 673-04198

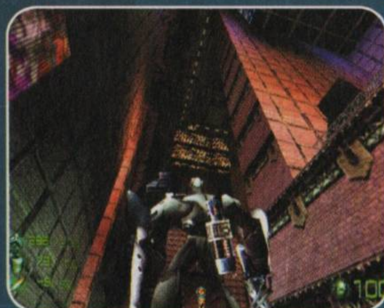
Pronto per abbattersi sulla nuova console Sega in inverno, *Slave Zero* della Infogrames vi permetterà di scorrazzare per delle cupe città del futuro al comando di un mech alto 18 metri. Girando su di un motore grafico dal pittoresco nome di "Ecstacy Engine", *Slave Zero* promette una fluidità d'animazione di 30 fotogrammi al secondo anche quando lo schermo è pieno di veicoli in movimento e di minuscoli umani.

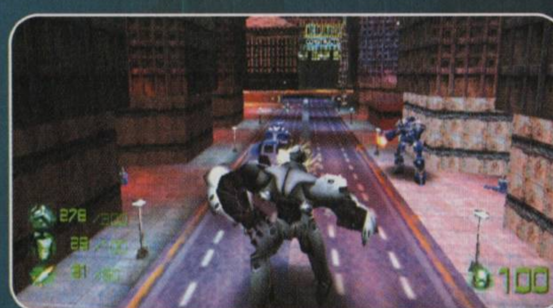
Siamo nel 2500. La pacifica città di S1-9 è ormai completamente sotto il controllo del malvagio dittatore SovKhan. L'unica speranza di riportare la serenità nella metropoli è affidata a voi e al robot da combattimento sperimentale che avete sottratto alle forze di SovKhan. Tra i vostri avversari più pericolosi ci sono i giganteschi Titani, dei mostri alti come una montagna armati di una pericolosissima mitragliatrice a rotaia. Naturalmente anche voi avrete a disposizione una notevole potenza di fuoco. Le vostre armi principali sono un potente lanciarazzi e un devastante cannone laser. In caso di bisogno potrete addirittura raccogliere da terra degli autobus o delle autocisterne da usare come mazze contro gli avversari. La lotta per la libertà sembra che causerà qualche piccolo svantaggio a tutti i pendolari che usano i mezzi pubblici.











SVILUPPO: UBI SOFT PRODOTTO: UBI SOFT DISPONIBILE: OTTOBRE

SPEED DEVILS

DC 673-04198





Speed Devils è la conversione per Dreamcast di *Speed Busters*, un popolare gioco di corse automobilistiche disponibile da qualche mese su PC. Il dettaglio grafico è inferiore rispetto alla versione precedente e le animazioni non sono altrettanto fluide, ma la giocabilità non sembra risentirne. Grazie al joypad del Dreamcast avrete a disposizione un ottimo sistema di controllo della vettura che vi permetterà di apprezzare al 100% il potenziale di questo titolo. La meccanica di gioco è molto simile a quella dei titoli che si trovano nelle sale giochi. La versione Dreamcast che abbiamo provato comprendeva un menu per la modifica delle vetture e una schermata delle opzioni davvero ben fatta. Come avrete capito non è cambiato molto rispetto alla versione PC, ma la qualità dei controlli analogici porta la giocabilità a vette mai toccate prima.

Graficamente *Speed Devils* è davvero eccellente. Gli scenari sono pieni di tocchi di classe e durante le gare sarà davvero difficile non farsi distrarre da tutti i dettagli che i programmatori hanno inserito. Fiumi di lava, enormi cascate e templi Maya sono solo alcuni esempi di quello che i fondali di *Speed Devils* hanno da offrirvi. Alcuni ostacoli naturali potranno rendere più difficile il vostro cammino verso il trionfo. Vi capiterà spesso di imbattervi in trappole o distrazioni come scie di condensa lasciate da una squadriglia di aerei, frane o addirittura divi cinematografici del calibro di King Kong o di un Tirannosaurus Rex (a Hollywood può davvero succedere di tutto...). Come avrete capito *Speed Devils* non vuole essere un simulatore di guida realistico, ma solo un titolo divertente e immediato con cui passare qualche ora spensierata.

I modelli tridimensionali delle macchine sono stati progettati con molta cura e accontenteranno sicuramente tutti i gusti. Ci sono auto di lusso e velocissimi roadster, potenti pick-up e lussuose Cadillac. Ogni bolide è dettagliatissimo e colorato e gli effetti di luce sulle carrozzeria sono proprio fantastici. *Speed Devils* avrà molti tracciati, un'ottima Intelligenza Artificiale e una colonna sonora da urlo.





TEST DRIVE 6

SVILUPPO: ACCOLADE PRODOTTO: INFOGRAMES DISPONIBILE: 4° TR. 1999



Questo nuovo capitolo della serie *Test Drive* porta questa classica serie di simulatori di guida a nuovi livelli di qualità e divertimento. La simulazione realistica del comportamento delle vetture sarà migliorata notevolmente e la meccanica di gioco sarà completamente ristrutturata. I programmatori hanno deciso di inserire moltissime novità come biforcazioni della strada, ostacoli che appaiono casualmente, inseguimenti, incidenti spettacolari, salti mozzafiato e incroci pericolosi. Ovviamente queste modifiche radicali sono state introdotte dopo il pauroso successo di titoli come *Need for Speed* e *Driver.*

A nostro avviso tutte queste novità renderanno ancora più interessante questa serie storica, soprattutto agli occhi dei giocatori che amano la guida "sporca".





MONACO GP

SVILUPPO: UBI SOFT PRODOTTO: UBI SOFT DISPONIBILE: 14/10/99



Se avete voglia di scendere in pista e sfrecciare a 300 chilometri all'ora sui circuiti più famosi del mondo, allora avete trovato il gioco che fa per voi.

La Ubi Soft ha infatti completato lo sviluppo di *Monaco GP* e da quello che abbiamo visto il gioco sembra essere un vero capolavoro. Le modalità sono due, Arcade e Simulazione. Saranno inoltre disponibili opzioni per disputare un'intera stagione, tre livelli di difficoltà, un'officina per il potenziamento delle macchine, 16 tracciati internazionali e una nuova opzione che vi permette di disputare i campionati degli Anni '50.





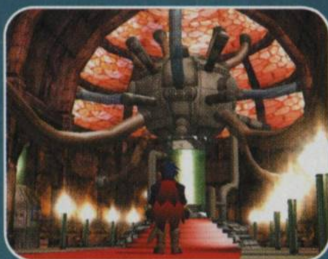
Le visuali di gioco saranno in tutto cinque. Sembra infine che una splendida modalità Replay si attiverà non appena avrete sorpassato la bandiera a scacchi, rendendo ancora più spettacolari i vostri successi su quattro ruote.



SVILUPPO: CLIMAX PRODOTTO: SEGA DISPONIBILE: PRIMO TRIMESTRE 2000

CLIMAX LANDERS

O DC 673-04198



Sembra che inizialmente il Dreamcast non potrà contare su un gran numero di GDR tradotti in inglese. Da qui al 2000, l'unico titolo di questo genere a essere distribuito in Occidente sarà proprio questo *Climax Landers*. Esattamente come in *Evolution*, anche questo gioco sfrutterà un sistema di creazione dei labirinti casuale. In questo gioco sarà però possibile muoversi in ambienti graficamente più vari e dettagliati.

Climax Landers vi calerà nei panni di Sword, un avventuriero inspiegabilmente catapultato in uno strano mondo pieno di pericolose creature. La vostra missione sarà quella di scoprire le origini di questa bizzarra dimensione. La mappa in cui si svolge l'azione si divide in sei zone principali: ognuna di esse offrirà un diverso tipo di sfida di difficoltà crescente.

La prima sezione che esplorerete è la torre dell'orologio, che rappresenta il portale con cui siete arrivati in questo universo parallelo. La vostra tappa successiva sarà Central, un continente misterioso completamente disabitato e avvolto in una strana energia. Il vostro viaggio proseguirà poi nelle terre di Luluan, una specie di Inghilterra ai tempi del medioevo. La colonia Z-33 è invece un'enorme città futuristica. Qui incontrerete anche l'eccentrico Dr. Allen e la sua assistente Dr. Anna, intenti a creare una razza di animali robot molto simili al Tamagotchi. Durante la vostra avventura vi troverete a visitare anche la "Foresta delle Battaglie", una terra distrutta dall'orrore e dal dolore. Questo violentissimo mondo è costantemente percorso da sanguinose guerre, ma è anche il posto migliore dove riuscire a procurarsi le armi più potenti e tecnologicamente avanzate. Abbiamo infine il territorio chiamato Nomain, dove Sword dovrà affrontare diverse missioni affidategli da due strani conigli che vivono sul dorso di una gigantesca tartaruga volante. Come avrete sicuramente capito *Climax Landers* è un titolo pieno di trovate originali e un po' folli e offre moltissimi mini-giochi da scaricare sulla vostra VMU. *Tsudaku IV*, per esempio, è un sequel portatile della saga di *Shining in the Darkness*. Questo piccolo GDR per VMU è completo di mappe e menu tipici di questo genere. Durante le battaglie sostenute in *Tsudaku IV* è possibile guadagnare crediti da spendere nel gioco principale per acquistare oggetti. *Yogurt* è un altro titolo per VMU e rappresenta l'immancabile gioco in stile Tamagotchi nel quale dovremo allevare un cucciolo virtuale. Infine *Ecstasy Editor* consiste in un mini programma d'illustrazione nel quale potremo creare delle immagini da attaccare poi negli scenari del gioco principale. *Climax Landers* è un gioco di ruolo molto intrigante, creato da un team di bravissimi programmatori. Questo è il motivo per cui siamo ansiosi di giocare con la versione finale di questo primo GDR in inglese.







TNN HARDCORE HEAT

SVILUPPO: CRI/ASC PRODOTTO: CRI/ASC DISPONIBILE DA: TBA

TNN Motorsports Hardcore Heat è un gioco di corse per fuoristrada. Avendo giocato a lungo con questo titolo possiamo dirvi che graficamente è molto attraente, i replay sono eccellenti, le inquadrature a disposizione sono quattro e il motore grafico è in grado di gestire splendidamente i fondali. Altre note positive sono le moltissime opzioni presenti e una giocabilità davvero elevata.

Ogni veicolo presente è caratterizzato da differenti prestazioni che variano a seconda del peso e della potenza. Ghiaia, asfalto, sabbia, sterrato sono solo alcuni dei numerosissimi terreni su cui si svolgono le gare. Quindi ogni tipo di circuito rappresenterà una diversa sfida al vostro stile di guida.

Vi proporremo un'esauriente recensione di *TNN Motorsport Hardcore Heat* non appena la versione finale del gioco verrà pubblicata dalla ASC in contemporanea con l'uscita della versione americana del Dreamcast.





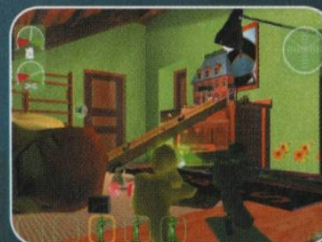


TOY COMMANDER

SVILUPPO: NO CLICHÉ PRODOTTO: NO CLICHÉ DISPONIBILEL: 4° TRIMESTRE 1999

Dopo circa due anni di sviluppo i programmatori della No Cliché hanno completato *Toy Commander*, un gioco di guerra ambientato in un fantastico mondo miniaturizzato realizzato splendidamente. Il gioco vi mette al comando di una serie di giocattoli per bambini che dovrete guidare attraverso le coloratissime stanze di un'enorme casa. Potrete sganciare bombe sui sottomarini mimetizzati nell'acqua del lavandino in cucina o spazzare via le linee nemiche assiepate nel pavimento del soggiorno. Se vi è piaciuto *Toy Story* della Disney, *Toy Commander* potrebbe rivelarsi una piacevole sorpresa.









WILD METAL COUNTRY

SVILUPPO: DMA DESIGN PRODOTTO: ROCKSTAR DISPONIBILE: 14/10/99



La DMA Design (il team creativo di *Grand Theft Auto*) è al lavoro sulla conversione per Dreamcast di questo sparatutto 3-D incentrato su carri armati futuristici. La grafica dell'edizione precedente non era niente di straordinario, ma sembra che su Dreamcast le cose cambieranno notevolmente. Uno degli aspetti più sbalorditivi di *Wild Metal Country* sono le animazioni. Ogni oggetto presente sullo schermo si muoverà in modo realistico e i movimenti di ciascun veicolo saranno fluidi e precisi. Grazie alle notevoli capacità del Dreamcast la velocità dell'azione sarà naturalmente frenetica. Il motore che gestisce le collisioni tra oggetti è stato curato con sforzo maniacale. Le armi sono state riprodotte con una cura estrema per i particolari e quindi per centrare un bersaglio dovrete valutare attentamente la distanza e calcolare l'angolazione della torretta. Alcune armi si attiveranno quando le farete scivolare giù dai pendii, mentre altre avranno la capacità di rimbalzare sui bersagli.





DRACONUS

SVILUPPO: CRAVE PRODOTTO: CRAVE DISPONIBILE: 14/10/99

Il titolo originale di questo prodotto era *Blades of Vengeance*, ma poi i programmatori della Crave hanno deciso di cambiarlo in *Draconus: Cult of the Wirm*. Si tratta di un'avventura fantasy davvero spettacolare e come in molti altri titoli per Dreamcast basterà dare un'occhiata alla presentazione per rendersene conto. Per coinvolgere al massimo i giocatori sono stati creati dei fondali davvero fantastici. Gli sviluppatori hanno curato con attenzione anche l'Intelligenza Artificiale degli avversari e quindi i mostri reagiranno in maniera sempre differente ai vostri attacchi. Sembra che le fasi d'esplorazione avranno un ruolo fondamentale nello svolgimento del gioco anche se probabilmente saranno gli entusiasmanti combattimenti a tenervi incollati allo schermo...





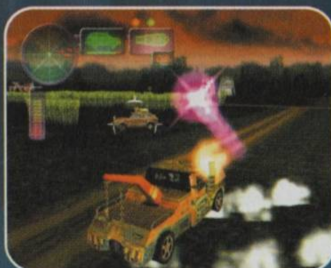




VIGILANTE 8

SVILUPPO: LUXOFLUX PRODOTTO: ACTIVISION DISPONIBILE: NOVEMBRE

Abbiamo saputo che la versione per Dreamcast di *Vigilante 8: Second Offense* uscirà il prossimo inverno! Il gioco è ormai in avanzata fase di sviluppo e sembra che l'Activision abbia dato piena fiducia ai ragazzi della Luxoflux. I programmatori hanno subito capito che su una piattaforma tanto potente il loro gioco sarebbe stato ancora più esplosivo e quindi si sono dati da fare per rendere questa versione qualcosa di davvero fenomenale. Da quello che abbiamo visto sembra che gli sviluppatori abbiano centrato il bersaglio. Come sempre dovrete riuscire a demolire le auto nemiche prima che queste vi riducano in brandelli, ma questa volta la grafica e la velocità dell'azione vi faranno gridare al miracolo. Siamo sicuri che *V8: Second Offense* sarà un successo anche su Dreamcast e che i fan della serie non se lo lasceranno scappare.







VIRTUA FIGHTER 3: TB

SVILUPPO: SEGA PRODOTTO: SEGA DISPONIBILE: 14/10/99

Qui da noi, la serie di *Virtua Fighter* non ha mai avuto lo stesso successo riscosso in Giappone. Ora però, grazie a questo nuovo capitolo per Dreamcast le cose potrebbero cambiare. Questa è senza dubbio la migliore occasione per far diventare famosi in Occidente Akira e soci. In questa edizione il gioco verrà potenziato e includerà finalmente la modalità Versus (non riusciamo ancora a credere che nella versione giapponese non esistesse questa opzione...).

Virtua Fighter 3: tb potrebbe insomma avere tutti i numeri per essere un titolo di punta. I giocatori occidentali potranno presto esercitarsi con lo stile di combattimento realistico ed entusiasmante di questo splendido picchiaduro.









NFL 2000

SVILUPPO: VISUAL CONCEPTS PRODOTTO: SEGA DISPONIBILE: 14/10/99



Secondo la nostra modesta opinione, questo titolo potrebbe diventare uno dei giochi più venduti del 1999.

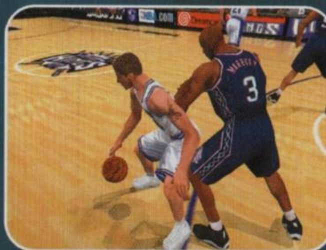
A parte la grafica fenomenale e le bellissime animazioni dei personaggi, *NFL 2000* offre molte altre innovazioni meno appariscenti. Il sistema d'Intelligenza Artificiale dei giocatori controllati dal computer è davvero fantastico. Anche la telecronaca risulta una delle più realistiche mai ascoltate in un titolo sportivo. Oltre alle partite, il giocatore deve affrontare anche tutti i tipici problemi di un allenatore di una squadra di football. Finora non è mai stata mostrata una versione demo del gioco, quindi per poter provare questa meraviglia dovremo aspettare che la Sega lo distribuisca nei negozi. Per adesso date un'occhiata a queste immagini e provate a immaginarle in movimento. Il prossimo mese vi daremo un'esauriente recensione di questo titolo.

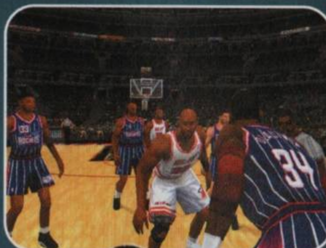




NBA 2000

SVILUPPO: VISUAL CONCEPTS PRODOTTO: SEGA DISPONIBILE: NOVEMBRE







Annunciato poco tempo fa come imminente, *NBA 2000* è stato leggermente posticipato rispetto alla data di lancio prevista in ottobre. Il team Visual Concepts non ha voluto far uscire questo gioco perché attualmente non ritengono soddisfacenti i risultati ottenuti. Molto probabilmente NBA 2000 uscirà nei negozi in contemporanea con l'inizio del vero campionato NBA. Attualmente gli sviluppatori stanno migliorando la grafica, la giocabilità e l'Intelligenza Artificiale e hanno addirittura inserito un editor per la creazione degli atleti.

Potremo cambiare le loro caratteristiche fisiche come la grandezza della testa, la lunghezza delle braccia e tanti altri particolari. Gli amanti delle simulazioni sportive farebbero meglio a comprarsi un Dreamcast, o il prossimo anno non potranno giocare a tutte queste meraviglie.

TRICK STYLE

SVILUPPO: ACCLAIM PRODOTTO: ACCLAIM DISPONIBILE: 14/10/99







Il fantastico *Trick Style* rappresenta il tentativo di creare un innovativo mix tra un simulatore di corse e uno di snowboard. Grazie a delle tavole da surf volanti potrete sfrecciare per intricatissimi circuiti o esibirvi in spettacolari evoluzioni freestyle in numerose piscine vuote, quarter-pipes e rampe. Le gare di velocità rappresentano la modalità principale del gioco, ma sono previste altre sfide e competizioni che mantengono viva la giocabilità. Per quello che abbiamo potuto vedere finora, *Trick Style* sembra un vero capolavoro. Dalla veste grafica al sistema di controllo, tutto sembra essere a fantastici livelli d'eccellenza.



NBA SHOWTIME

SVILUPPO: MIDWAY PRODOTTO: MIDWAY DISPONIBILE: INVERNO '99

Volete diventare come Michael Jordan? Beh, con *NBA Showtime* chiunque potrà riuscirci. Grazie a una sorprendentemente veloce conversione del titolo da sala giochi, presto potremo godere della versione Dreamcast di *NBA Showtime*. Ogni singolo aspetto presente nell'arcade sembra rimasto intatto. I modelli dei giocatori non sono né più grandi né più piccoli rispetto all'originale, i controlli sono altrettanto precisi anche se è consigliabile usare il pad digitale.

I bellissimi video di contorno e il colorito commento alle azioni non erano ancora stati inseriti nelle versioni demo che abbiamo provato finora. Malgrado tutte queste mancanze, ci siamo divertiti moltissimo a giocare con *NBA Showtime*. La mossa di pubblicare questo titolo a così breve distanza dalla versione per sala giochi riuscirà sicuramente a catturare l'attenzione e i cuori degli appassionati Sega.















SVILUPPO: NAMCO PRODOTTO: NAMCO DISPONIBILE: 14/10/99

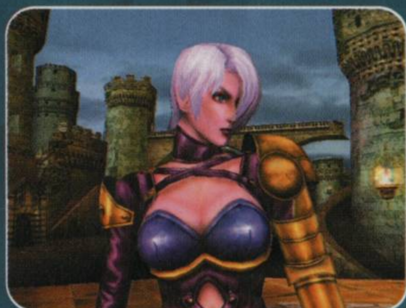
SOUL CALIBUR

DC 673-O4198

All'ultima E3 è stato eletto "Game of the Show" (il riconoscimento attribuito al miglior gioco della fiera) ed è considerato la migliore conversione su console di un titolo da sala giochi. Per tutte queste ragioni, *Soul Calibur* della Namco è senza dubbio uno dei più validi candidati al titolo di "picchiaduro del secolo". La versione originale era basata su System 12, una scheda molto valida ma ormai di vecchia generazione. Ovviamente l'arrivo del Dreamcast ha permesso al gioco di raggiungere nuove vette grafiche, grazie al maggior numero di poligoni, alla risoluzione più alta e a una serie di effetti speciali assenti nell'originale. Aggiungete tutto questo alla piena libertà di movimento 3-D, alla profondità del sistema di combattimento e a una nuova modalità World Spanning (esclusiva per il Dreamcast) e otterrete un prodotto in grado di far vendere da solo un numero spropositato di console Sega.







Ai personaggi classici come Taki e Mitsurugi si affiancheranno nuovi combattenti, per un totale di circa 20 lottatori. È difficile non esaltarsi ammirando la spettacolarità dei combattimenti e degli scenari. *Soul Calibur* è onestamente quanto di meglio ci è capitato di vedere finora. Una delle caratteristiche più impressionanti è il sistema di controllo. Il joypad del Dreamcast si è rivelato scadente per quanto riguarda i picchiaduro 2-D, ma con *Soul Calibur* funziona alla perfezione. La leva analogica rende molto immediato il sistema di corsa a otto direzioni, mentre per gli attacchi e i movimenti di precisione conviene usare il D-pad. *Soul Calibur* è un titolo da avere assolutamente, anche se non siete appassionati di picchiaduro.



TSUNAMI FIGHTER

SVILUPPO: UBI SOFT PRODOTTO: UBISOFT DISPONIBILE: 4° TRIMESTRE 1999

Dopo il piacevole *Sub Culture*, la Ubi Soft torna alla grande nelle profondità degli abissi grazie a questo nuovo titolo per Dreamcast. *Tsunami Fighter* è infatti un'avventura 3-D a base di combattimenti ed esplorazioni sottomarine. Nel gioco sarete un membro dei "Deep Fighters", un reparto speciale incaricato di proteggere un cantiere subacqueo dove è in fase di costruzione una gigantesca astronave, che avrà il compito di salvare un'intera civiltà sottomarina.





TAKE THE BULLET

SVILUPPO: RED LEMON PRODOTTO: RED LEMON DISPONIBILE: 2000

Uno sparatutto con pistola in cui potremo muoverci liberamente invece di seguire un percorso fisso? L'impossibile diventa realtà grazie alla fantastica light-gun del Dreamcast e ai folli programmatori di *Take the Bullet*.



Nel gioco interpreterete Jack Travis, la guardia del corpo di un candidato alle elezioni presidenziali americane degli anni '60. Il vostro obiettivo principale sarà quello di proteggere il vostro datore di lavoro dagli attacchi di una gang chiamata "Children of Gabrielle". Per riuscire al meglio in questo compito potrete contare su 18 armi diverse. Grazie al D-pad potrete muovervi in tutta libertà all'interno dei vari livelli. Finora i giochi di questo tipo si limitavano a proporre percorsi predefiniti e lasciavano poco spazio all'iniziativa dei giocatori. *Take the Bullet* potrebbe inaugurare un nuovo genere di giochi: le avventure/sparatutto.

SUZUKI ALSTARE

SVILUPPO: CRITERION PRODOTTO: UBI SOFT DISPONIBILE: OTTOBRE

Prima di lanciare questo titolo in Occidente, la Ubi-Soft ha pensato di risolvere alcuni problemi della versione originale. Oltre a numerose migliorie tecniche, la nuova edizione può vantare uno sponsor di tutto rispetto come la scuderia "Suzuki Alstare Racing". Il prestigioso team ha infatti siglato un accordo con la Ubi Soft che legherà per i prossimi cinque anni il marchio giapponese alla software house europea. Quello che sembrava un titolo mediocre si è così magicamente trasformato in una vera attrazione su due ruote. *Suzuki Alstare* dovrebbe offrire anche nuovi tracciati e un'Intelligenza Artificiale completamente rinnovata.









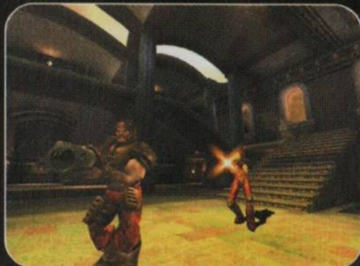
entrate nell'ARENA.

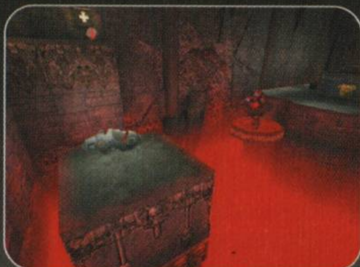
Lo sparatutto in soggettiva definitivo sta per arrivare...
Game Republic fa il terzo grado al fondatore della Id Software in un esclusivo D&R su Q3A!



GR: La possibilità di creare oggetti e mappe con superfici curve è una delle caratteristiche grafiche più innovative di Quake 3 Arena. Avevi pianificato di esplorare nuovi territori con questa caratteristica?

John Carmack: Dopo aver completato *Quake II*, tutti noi della Id abbiamo passato un po' di tempo per programmare le patch necessarie a perfezionare alcune caratteristiche di quel gioco. Successivamente ho passato tre mesi a fare ricerche su svariate nuove tecniche di programmazione 3-D. In questo periodo ho scoperto cose veramente interessanti, che però non possono essere utilizzate negli attuali giochi tridimensionali. Ho speso molto tempo esaminando tutte le differenti tecnologie per la realizzazione di superfici curve. Dopo tutta questa fatica sono giunto alla conclusione che le superfici curve non sono poi così belle. Possono dare dei vantaggi in fase di modellazione, ma in fase di renderizzazione non sono un granché. Alcuni gruppi di sviluppo insistono perché i produttori di schede acceleratrici inseriscano nei nuovi modelli delle funzioni per gestire le superfici curve via hardware. In realtà, le persone che hanno lavorato molto su questo genere di cose concordano che non si tratta di una buona idea.



GR: Che tipo di connessione Internet sarà necessaria per giocare a Quake 3 Arena? I giocatori con modem più lenti saranno obbligati a diminuire il dettaglio grafico per aumentare la velocità di gioco?

JC: La qualità della grafica non ha molte conseguenze sul gioco via Internet, ma influisce direttamente sulla fluidità d'animazione e quindi anche sulla giocabilità. Parlando di miglioramenti sul sistema di trasferimento dati via rete, sono stati fatti grandi passi in avanti per ridurre l'ampiezza di banda. In *Quake 1* gran parte del lavoro veniva svolto dal server. I computer collegati (client) erano estremamente passivi. Avevamo scelto un sistema di questo tipo perché ci consentiva una maggiore flessibilità, ma era un po' troppo lento. Da allora la tecnologia ha fatto passi da gigante e ci ha permesso di rendere sempre più attivi i computer collegati al server. Potendo gestire una serie di informazioni direttamente sulla macchina del giocatore, abbiamo ridotto progressivamente la quantità di dati che viaggiano su Internet. Faccio un esempio per spiegarmi meglio. Prima la gestione del movimento di ogni singolo combattente era controllata dal server. Ora i vari computer collegati gestiscono da soli il movimento della mappa. *Quake World* e *Quake 2* sono stati i primi titoli a sfruttare questa idea.

GR: In Quake 3 Arena sfrutterete nuovamente questo sistema?

JC: Certamente! Solo che lo abbiamo ulteriormente migliorato. In *Quake 2* e *Quake World* non si potevano inserire differenti mezzi di locomozione. O meglio... questo era possibile graficamente, ma ogni veicolo si comportava e controllava più o meno come se fosse un normale marines. In *Quake 1* era invece possibile cambiare molte più cose.

In *Quake 3 Arena* abbiamo cercato di risolvere anche questo problema. Come prima cosa, nel corpo principale del gioco sono state inserite solo le informazioni strettamente necessarie. Così i programmatori esterni e gli appassionati potranno creare dei moduli aggiuntivi (mods) con ogni genere di miglioramento.

Per esempio, sarà anche possibile includere mezzi di locomozione volanti. Tutto questo grazie a una nuova tecnica di programmazione che permette di caricare dinamicamente il comportamento del sistema collegato. Credo che anche in questo caso sia necessario un esempio semplificato per far capire anche ai meno tecnici. Diciamo che il server si limita a dire "Giocatore, tu sei qui". Il sistema collegato dice "Ok, secondo quest'angolazione, metteremo le gambe del giocatore in questo modo, il busto in








questa posizione, la sua testa qui, poi un lampo di arma da fuoco e del fumo che ne fuoriesce". Tutto ciò viene fatto senza bisogno di dialogare nuovamente col server. In *Quake 2* e in altri titoli precedenti, molte di queste cose sarebbero state dei messaggi separati che dovevano viaggiare su Internet. Per esempio, la parte del server potrebbe comunicare "Ok, serve un piccolo sbuffo di fumo qui e facciamo cadere questa cosa di là". Beh, ora tutto questo viene fatto comunicando l'evento che avviene e il sistema dell'utente si occupa del resto. In questo modo, ogni caratteristica può essere modificata aggiungendo dei moduli in grado di interpretare determinate informazioni. Praticamente, sarà possibile far succedere ogni genere di cosa nelle future espansioni di *Quake 3 Arena*.

GR: Sei al corrente della possibilità del Dreamcast di giocare in Rete? C'è qualche speranza di vedere una versione di Quake 3 Arena sul Dreamcast?

JC: I nostri rapporti con la Sega sono sempre stati abbastanza strani. Il primo contatto con loro è avvenuto qualche tempo fa, quando il Dreamcast era identificato ancora col nome in codice "Katana". A quell'epoca il progetto si basava interamente sui chip della 3Dfx (i produttori delle schede grafiche voodoo, NdR). Dalle informazioni che ci erano state fornite, la nuova console sembrava davvero fantastica. Mi ricordo che parlai moltissimo con i tecnici insistendo sulla possibilità di permettere al sistema di collegarsi in rete via Internet. Poi la Sega giapponese ha deciso improvvisamente di abbandonare la 3Dfx e di puntare tutto sulla PowerVR. A questo punto ho perso ogni tipo di contatto con la Sega. Probabilmente hanno pensato che ce l'avessimo con loro, visto che la PowerVR ha minacciato di citare in giudizio Scott Sellers della 3Dfx a causa di alcune sue dichiarazioni. Noi abbiamo cercato di far capire alle persone della PowerVR che se volevano comportarsi come bambini immaturi, non volevamo avere niente a che fare con loro.

Probabilmente la Sega si è sentita in colpa per questa situazione e per questo non ci ha più contattato. Sei mesi dopo sono tornati alla carica. Ci hanno chiamato per un incontro segretissimo in cui ci hanno mostrato il potenziale della nuova console, chiamata ufficialmente Dreamcast. Poco prima di iniziare a lavorare insieme ci hanno chiesto di sottoscrivere un contratto e anche noi abbiamo chiesto loro di firmare il nostro contratto standard (lo facciamo con tutti i nostri collaboratori esterni). Stranamente quelli della Sega non hanno voluto firmare e a questo punto li abbiamo mandati a quel paese. Un episodio di questo tipo non ci era mai capitato e semplicemente non ci convinceva. Dopo qualche mese ci hanno contattato una terza volta. In questa occasione si sono mostrati molto più umili e meno arroganti. Ci hanno subito detto di voler inserire un modem nel Dreamcast e quindi ho deciso di dargli un'altra possibilità. Programmare su console è una cosa che mi ha sempre affascinato moltissimo. Su questi sistemi espressamente dedicati al divertimento è possibile far funzionare meglio i giochi e il collegamento via Internet dovrebbe essere ancora più veloce. Quando si lavora su PC bisogna condividere la potenza del computer con il sistema operativo e con moltissimi altri programmi minori. In questo modo non si sfrutta mai al massimo il potenziale della macchina. Sembrava che tutto andasse per il verso giusto, ma quando eravamo pronti a firmare un nuovo accordo loro hanno nuovamente fatto un passo indietro. Non sappiamo la ragione di questo comportamento, ma credo sia legata alle loro difficoltà finanziarie. Probabilmente non avevano abbastanza soldi per pagarci... aspettiamo comunque che si facciano vivi ancora una volta.

GR: Sei ansioso di provare a programmare qualche titolo per il Dreamcast? Se sì, lavorare con le restrizioni e i limiti del sistema sarebbe un problema per te?

JC: In realtà sono sicuro che *Quake 3 Arena* girerebbe benissimo sul Dreamcast. Forse il sistema della Sega non ha tutta la memoria che vorremmo, ma ci va molto vicino. Con un po' di lavoro verrebbe fuori un prodotto veramente eccezionale.

GR: Di quanta memoria avreste bisogno?

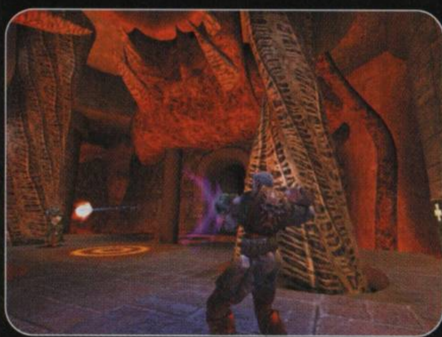
JC: Beh, dipende da quali opzioni grafiche attivare. Su un PC con soli 32 mega di RAM, il gioco effettuerà alcuni accessi all'hard disk. Il Dreamcast ha solo 24 mega in totale, quindi dovremo semplificare un po' i livelli e sfruttare al massimo la funzione della compressione delle texture. Attualmente siamo molto orientati verso il PC e non è nelle nostre intenzioni cambiare i nostri piani verso qualcosa come una console, ma se la Sega ci proponesse di nuovo quell'affare saremmo pronti a cogliere l'occasione al volo.

GR: Qual è il vostro obiettivo principale con Quake e quanto avete intenzione di portare avanti la serie?

JC: Il nostro prossimo titolo sarà quasi certamente un altro capitolo della saga di *Quake*. Attualmente stiamo valutando due possibilità completamente differenti. La prima riguarda un titolo basato principalmente sulla modalità per singolo giocatore. La seconda riguarda un altro *Quake* incentrato sul collegamento Internet. Ci piacerebbe realizzare un mondo on-line persistente. Un po' come quello di *Ultima On-Line* e *Everquest*. Sarebbe bello riuscire a fondere l'atmosfera tipica dei GDR con la frenesia e l'ambientazione del nostro sparatutto. Abbiamo però paura di essere un po' in anticipo sui tempi. L'attuale velocità di connessione a Internet non ci permetterebbe di realizzare un prodotto soddisfacente. Personalmente sarei molto felice di fare un gioco di questo tipo. Una volta avevamo un progetto in collaborazione con la Microsoft per lo sviluppo di un gigantesco mondo on-line. Sfortunatamente non arrivammo alla fase esecutiva di questo accordo. Io ci rimasi molto male perché ero veramente eccitato all'idea di creare un sistema simile. Comunque, credo che ormai gli sparatutto in soggettiva non abbiano più molto da offrire. L'unica cosa che effettivamente può essere migliorata è la grafica. Dal punto di vista delle idee credo che ormai sia impossibile fare qualcosa di veramente innovativo. Sono sempre molto scettico quando sento qualcuno che dice di essere pronto a far uscire un gioco di questo tipo pieno di caratteristiche mai viste prima.









GR: Tutti identificano Quake 3 Arena come lo sparatutto in soggettiva in grado di sfruttare tutte le ultime novità in fatto di programmazione. Ora che siete ormai arrivati alla fase finale dello sviluppo, quale credi possa essere il vero punto di forza del gioco?

Graeme Devine (Project Manager): Essendo *Quake 3 Arena* molto differente dai precedenti giochi Id, abbiamo dovuto modificare radicalmente il modo di sviluppo del progetto. Negli altri *Quake* il vostro compito era quello di esplorare le varie mappe distruggendo mostri e cercando le chiavi per aprire porte. In *Quake 3 Arena* tutto è incentrato sul combattimento diretto con l'avversario. Ci siamo soffermati moltissimo sulla strutturazione dei livelli, in modo da assicurarci che ci fossero molte aree per combattimenti diretti, piuttosto che posti che permettessero di nascondersi e colpire alle spalle. Quello che vogliamo ottenere è qualcosa che ricordi moltissimo i picchiaduro delle sale giochi, dove l'azione è sempre frenetica e spettacolare. Inoltre, vogliamo permettere anche ai meno esperti di imparare rapidamente il sistema di combattimento.

GR: Visto che nella modalità per giocatore singolo è possibile scontrarsi contro avversari controllati dal computer, pensate di introdurre uno schermo di selezione del personaggio simile a quello di un picchiaduro? Vedremo delle schermate di presentazione dell'incontro come in Street Fighter II o in Mortal Kombat? Si potrà scegliere il proprio avversario prima di affrontarlo?

GD: Principalmente l'avversario sarà selezionato automaticamente a seconda del livello che avete raggiunto nella classifica generale. Potrete però organizzare anche delle battaglie contro un gruppo o un singolo avversario scelto da voi. Come ho già detto, l'atmosfera di *Quake 3 Arena* sarà effettivamente molto simile a quella dei picchiaduro per sala giochi. Ultimamente il Sega Dreamcast si è visto spesso nel nostro ufficio. In questo modo ho potuto studiare a fondo dei titoli come *Virtua Fighter 3* e *Power Stone*. Attualmente stiamo seriamente valutando la possibilità di cambiare anche l'interfaccia di gioco di *Quake 3 Arena*. Ci piacerebbe sostituire i tradizionali numeri che segnalano energia, armatura e munizioni con le barre colorate tipiche dei picchiaduro. In questo modo, i giocatori più creativi potranno crearsi la loro interfaccia personalizzata. Un po' come succede con le Skin del Winamp.

GR: Il gioco sarà capace di determinare i progressi fatti dal giocatore in termini di abilità e di tenerne conto?

GD: Sì. *Quake 3 Arena* registrerà costantemente i vostri progressi. Alla fine di ogni combattimento riceverete dei voti per la vostra accuratezza di tiro, per la quantità di energia levata ai nemici e per le volte che siete riusciti a sfuggire al fuoco avversario. In base a questi valori, il vostro personaggio potrà guadagnare dei livelli di esperienza e salire di grado. Prima di ogni scontro su Internet, sarà possibile vedere il grado raggiunto dai vostri sfidanti.
Quando caricherete il gioco per la prima volta, le vostre statistiche sono completamente vuote. A questo punto potrete scegliere di prendere confidenza col sistema di gioco tramite un percorso di allenamento o lanciarvi subito nella mischia. Nella mappa di allenamento, verrete assistiti da un personaggio guidato dal computer che vi spiegherà tutte le funzioni di base del gioco. Potrete prendere confidenza con i teletrasporti, imparare a riconoscere gli indizi sonori, avere una sessione di allenamento per migliorare la mira, scoprire il vero potenziale di ogni arma e capire il modo migliore per utilizzare ogni bonus presente sulla mappa.

GR: In Quake 3 Arena test, i tempi di ricomparsa delle armi e delle munizioni sono stati ridotti drasticamente. Controllare i punti dove appaiono gli armamenti sarà ancora un fattore decisivo per aumentare le possibilità di vittoria?

GD: I tempi di ricomparsa varieranno per ogni mappa e tutto dipenderà dalle regole utilizzate. Per esempio, se giocate su una mappa tournament (campionato), questi tempi saranno significativamente più lunghi. Le impostazioni GXmod e Rancor, molto famose tra gli appassionati di *Quake*, saranno integrate pienamente in questo nuovo capitolo. Stiamo anche lavorando sulle regole ufficiali per i tournament e sul settaggio dei combattimenti in squadra. Speriamo anche di potere includere la modalità Capture The Flag in tempo per la data di uscita.

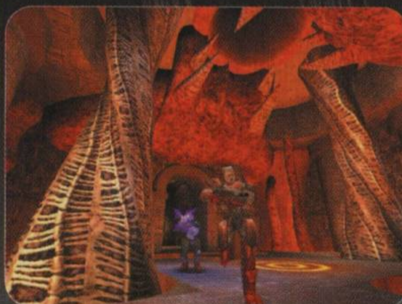
GR: Che cosa vi impedisce di fare uscire Quake 3 Arena? Su cosa dovete ancora lavorare per poter ultimare il gioco?

GD: Abbiamo ancora molto lavoro da fare sul completamento dei livelli, ma le strutture geometriche di base sono ormai definite per ogni arena. Dobbiamo ancora migliorare la grafica dei fondali e trovare alcune idee visive per diversificare le varie mappe.
Tutto questo è ancora in fase di lavorazione. Dobbiamo anche rivedere tutti i 21 modelli di personaggi presenti nel gioco. Crediamo che sia necessario migliorare il loro aspetto e le loro animazioni.

GR: Quali sono le domande più frequenti e/o i pareri che avete ricevuto dopo l'uscita di Q3 Arena test?

GD: Ce ne sono di tutti i tipi. Il lanciamissili è troppo lento per i giocatori abituati a *Quake 1*, ma troppo veloce per quelli abituati a *Quake 2*; il railgun è troppo debole per i giocatori che hanno familiarità con il railgun di *Quake 2*, ma è troppo potente se siete abituati a *Quake 1*. In molti ci hanno detto che cominciare con 125 unità di energia è un vantaggio troppo grande. Questa varietà di commenti prova che il bilanciamento del gioco è molto buono. Le lamentele sulle armi sono state le più numerose fino a ora. In molti ci hanno detto che se ne trovano troppo poche e ci hanno consigliato di prendere esempio da *Quake World*. Quando però abbiamo messo *Quake 3 Arena* vicino a *Quake World*, è stato abbastanza chiaro che il nostro nuovo gioco è di gran lunga superiore sotto quest'aspetto.





UN RINGRAZIAMENTO SPECIALE VA ALLO STAFF DELLA ID PER LA PAZIENZA E IL TEMPO DEDICATOCI.



FEAR FACTOR

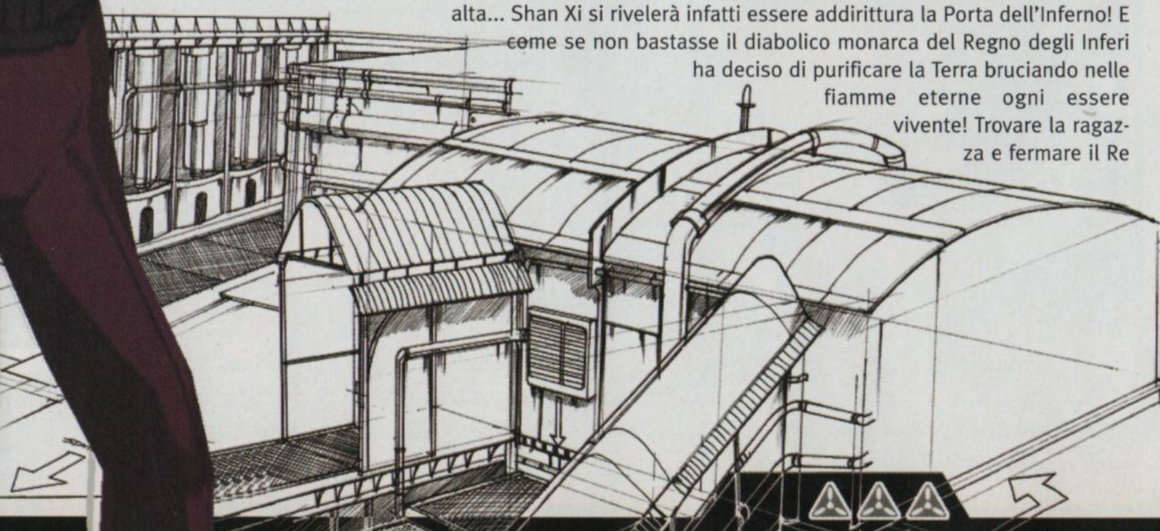
L'atmosfera alla Blade Runner e un sistema di gioco entusiasmante si fondono perfettamente nell'ultimo prodotto della Kronos

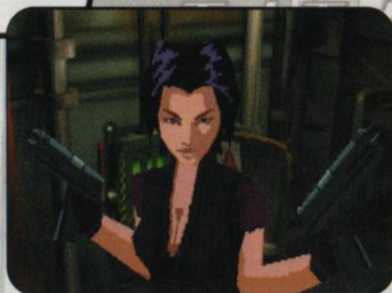
Quando è stato presentato all'ultima E3, *Fear Factor* ha colto di sorpresa molte persone. I personaggi poligonali in perfetto stile anime e l'ambientazione futuristica di Neo Hong Kong creano una miscela veramente esplosiva. La Kronos è infatti riuscita a mescolare perfettamente gli sfondi bidimensionali (alla *Resident Evil* per intenderci) e i modelli 3-D dei personaggi. Il risultato finale è una specie di cartone animato interattivo graficamente molto accattivante. L'ambientazione e la trama di *Fear Factor* faranno la felicità degli appassionati di fantascienza e di cinema d'azione. La storia comincia con la figlia di un potente e losco uomo d'affari che misteriosamente svanisce tra i vicoli di Shan Xi (una versione alternativa e futuristica della Cina). Inizialmente il vostro scopo sarà quello di riuscire a intascare la ricompensa promessa a chi riporterà a casa la ragazza scomparsa. Durante le vostre investigazioni dovrete anche vedervela con gli scagnozzi del potente "uomo d'affari" che non sembrano molto felici all'idea che voi vi mettiate in tasca la forte somma di denaro. Andando avanti nella vostra missione scoprirete alcuni particolari inquietanti che renderanno la faccenda molto più complicata e la posta in gioco diventerà molto più alta... Shan Xi si rivelerà infatti essere addirittura la Porta dell'Inferno! E come se non bastasse il diabolico monarca del Regno degli Inferi ha deciso di purificare la Terra bruciando nelle fiamme eterne ogni essere vivente! Trovare la ragazza e fermare il Re











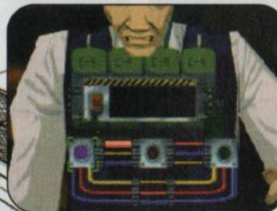





dell'Inferno sono due cose in qualche modo collegate tra loro e quindi dovrete darvi da fare per riuscire a portare a termine entrambi gli obiettivi. La meccanica di gioco di *Fear Factor* può essere descritta come un incrocio tra il classico *Another World* (per Amiga) e *Resident Evil*. All'inizio vestirete i panni (hmm... interessante...) di Hana Tsu-Vachel, una mercenaria molto sexy metà francese e metà cinese cresciuta e addestrata in una prestigiosa accademia militare. Il personaggio ricorda vagamente l'eroina dei cartoni animati di MTV *Aeon Flux* e si muove con un'andatura sexy che turberà i sogni di molti videogiocatori. Durante le prime partite avrete qualche problema con il sistema di controllo molto complesso, ma con un po' di pratica riuscirete a diventare delle vere macchine da guerra. Anche il sistema di puntamento automatico durante gli scontri a fuoco è molto immediato e facilita moltissimo le cose.

Le inquadrature con cui viene seguita l'azione sono studiate molto bene e il sistema d'interazione con gli oggetti funziona alla perfezione. Alcune zone dei fondali sono animate e questo rende il tutto ancora più realistico e coinvolgente per il giocatore. Sappiamo che non è la prima volta che sentite questa frase, ma possiamo assicurarvi che *Fear Factor* ha tutti i numeri per essere l'esperienza più vicina a un film interattivo mai realizzata su PlayStation. L'integrazione tra Computer Grafica in movimento, personaggi poligonali in stile Anime e scenari bidimensionali è semplicemente perfetta. Grazie all'eccellente lavoro di programmazione e alla storia avvincente creata dalla Kronos, Fear Factor è decisamente uno dei titoli più attesi dalla redazione di Game Republic. Aspettiamo con impazienza.

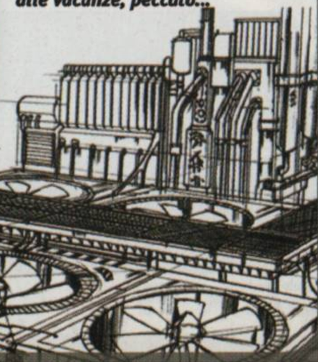




Come potete vedere (in alto) in certi punti la scena cambia proponendo sequenze non interattive che utilizzano gli stessi modelli 3-D del gioco.

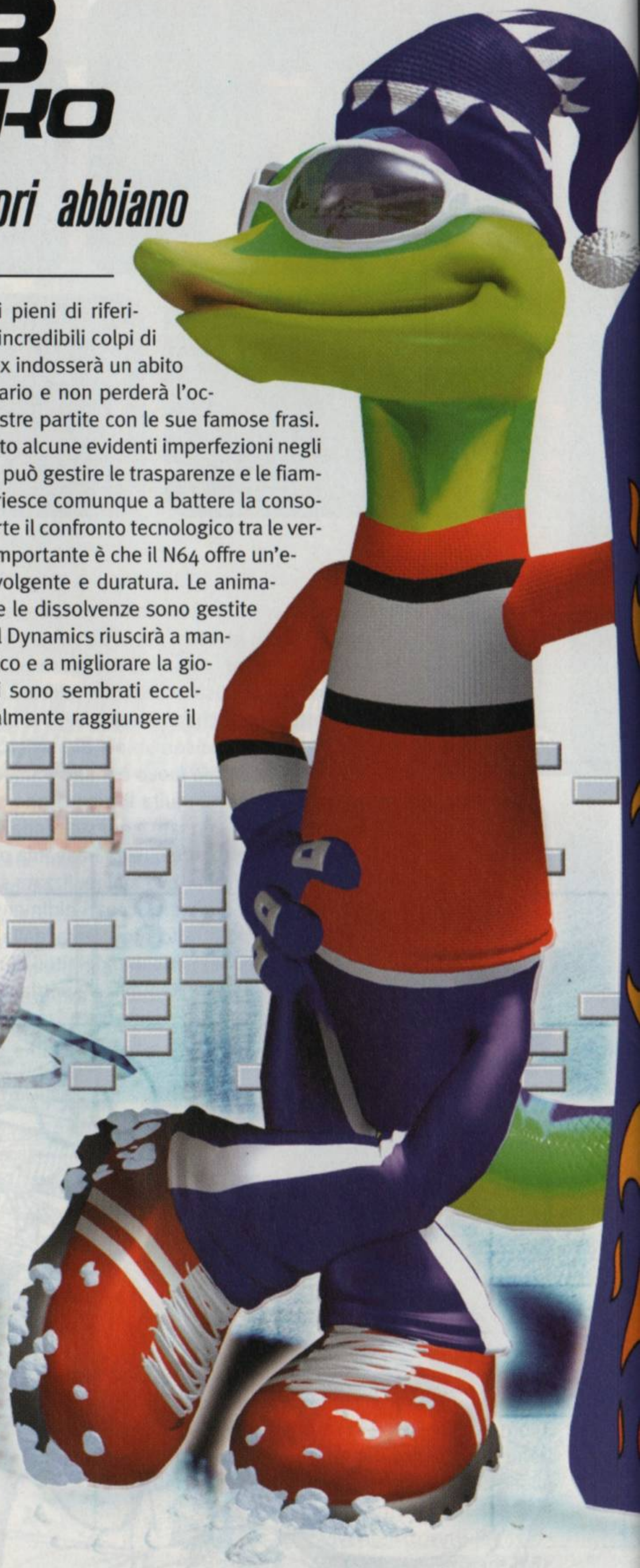
Questo tizio dovrà rinunciare alle vacanze, peccato...



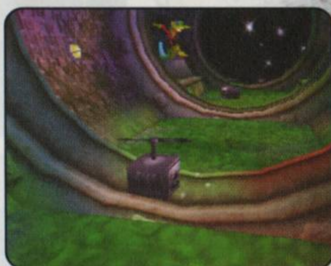
GEX 3
DEEP COVER GECKO

Il rettile della Crystal Dynamics torna sul Nintendo 64 ...e sembra che questa volta i programmatori abbiano centrato il bersaglio!

Quando il N64 è stato lanciato sul mercato sembrava che i platform sarebbero stati il suo punto di forza. Finora però le cose non sono andate proprio così e a parte qualche eccezione questo genere non è stato sfruttato fino in fondo. Per esempio la versione per Nintendo di *Gex: Enter the Gecko* impallidiva di fronte a quella per PlayStation. Il gioco aveva parecchi livelli in meno, un design criticabile e una deludente missione esclusiva. Per fortuna sembra che i programmatori abbiano fatto tesoro degli errori passati e che il nuovo episodio delle avventure della lucertola chiacchierona sarà una grande rivincita. *Gex 3 Deep Cover Gecko* avrà livelli estremamente diversi tra loro, tre missioni extra, una nuova mossa chiamata "tongue swing" e un innovativo motore grafico. Se pensate che anche la grafica è stata rivisitata e che Gex sarà in grado di pronunciare decine di frasi differenti, allora capirete perché questo gioco farà dimenticare la versione per PSX. E poi la colonna sonora è davvero fantastica! A parte questi miglioramenti tecnici, la struttura di gioco è rimasta la stessa. Il nostro beniamino verde dovrà salvare l'Agente Xtra interpretato dalla prosperosa attrice di Baywatch Marliece Andrada. I filmati dove compare Marliece hanno perso un po' di colore nel passaggio dal CD alla cartuccia, ma la ragazza ha comunque un bell'aspetto (vedere per credere...). Per raggiungere il vostro obiettivo dovrete riuscire a superare i 24 folli livelli pieni di riferimenti cinematografici e incredibili colpi di scena. Come al solito Gex indosserà un abito differente per ogni scenario e non perderà l'occasione di allietare le vostre partite con le sue famose frasi. Purtroppo abbiamo notato alcune evidenti imperfezioni negli effetti di luce (il N64 non può gestire le trasparenze e le fiamme), ma nel complesso riesce comunque a battere la console Sony. Mettendo da parte il confronto tecnologico tra le versioni del gioco, la cosa importante è che il N64 offre un'esperienza di gioco coinvolgente e duratura. Le animazioni sono molto fluide e le dissolvenze sono gestite molto bene. Se la Crystal Dynamics riuscirà a mantenere alto il livello grafico e a migliorare la giocabilità (i nuovi livelli ci sono sembrati eccellenti), Gex potrebbe finalmente raggiungere il meritato successo.



















GEX 3 CRYSTAL DYNAMICS '99

NS-004372-99











JET MOTO 3

La Pacific Coast Power & Light porterà avanti il lavoro cominciato dalla Singletrac. Sta per arrivare la nuova versione di Jet Moto (...speriamo!).

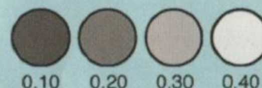
Siamo sicuri che i programmatori della Singletrac non avrebbero mai potuto immaginare che il loro *Jet Moto* avrebbe avuto tanto successo? Questo sensazionale gioco di corse sull'acqua sta per tornare e questa volta sarà qualcosa di completamente diverso (anche se non siamo del tutto convinti che questo sia un fatto positivo...). Il gioco è attualmente in fase di sviluppo, ma i personaggi e alcuni elementi degli scenari sono stati già realizzati. La grafica è assolutamente stellare e i modelli tridimensionali dei piloti sono molto dettagliati. Ogni corridore è supportato da alcuni sponsor e i marchi di alcune famosissime compagnie compaiono più o meno ovunque. Industrie come Levi's, Kawasaki, Body Glove, Slim Jim hanno fatto di tutto per comparire all'interno di *Jet Moto 3* e il risultato è che il tutto somiglia a un gigantesco spot pubblicitario. La sequenza introduttiva è fantastica e ricrea perfettamente lo spirito del gioco. Anche il design dei personaggi è molto curato e i piloti sembrano usciti da un film di fantascienza. Anche se può sembrarvi strano, la cosa che ci ha convinto meno di *Jet Moto 3* è l'incredibile velocità alla quale si muovono i veicoli. Nel complesso infatti lo stile della corsa appare poco realistico e in certi punti è addirittura confusionario. Se avete giocato ai precedenti capitoli della serie vi ricorderete sicuramente dell'inconfondibile senso di competizione che si scatenava in ogni gara. Un errore di troppo poteva costarvi la vittoria anche se eravate saldamente in testa, ma questo rendeva le sfide veramente entusiasmanti. Purtroppo ora questa sensazione non c'è più. Le altre moto sono state ridotte a piccoli oggetti non identificabili che rimbalzano senza controllo da una parte all'altra dello schermo: "Ehi, un tostapane con le ali sta cercando di superarmi... Ops, è Bomber del team Doritos...". E per quanto riguarda l'Intelligenza Artificiale le cose non vanno molto meglio. Non preoccupatevi degli errori che farete, tanto gli avversari ne faranno molti più di voi. Sembra di gareggiare con una banda di imbecilli. Spesso il risultato di una corsa si decide con uno sprint a 100 metri dalla linea di arrivo. Gli scenari sono impressionanti. I tracciati sono enormi, pieni di ostacoli e massicce strutture poligonali, ma non sono all'altezza dei due titoli precedenti (questa è un'altra conseguenza dell'assurda velocità del gioco). Anche le moto sono differenti e non danno la sensazione di galleggiare, ma piuttosto di essere incollate al tracciato. Il motore grafico presenta inoltre alcuni pesanti difetti nella visualizzazione dei modelli, con curvature e deformazioni che rovinano l'esperienza di gioco.

Insomma, anche se *Jet Moto 3* ha più sponsor, un design dei veicoli e dei personaggi eccellente e una notevole velocità, gli aspetti che avevano reso grandi i primi due giochi sono veramente sacrificati.





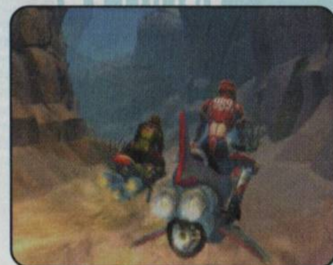
A6



0.10 0.20 0.30 0.40

COMPACT disc DIGITAL DATA







SER-01 JET MOTO 3

989 STUDIOS











XENA

È arrivato il momento di fare un salto nel passato con la regina delle battaglie.

È tempo di giocare insieme a Xena!

Da un po' di tempo la televisione è diventata inguardabile. Dobbiamo ammettere però che quando ci siamo trovati davanti alle avventure della formosa Xena raramente siamo riusciti a cambiare canale. Questa serie piena di effetti speciali di bassa qualità e dialoghi improbabili ha qualcosa che ci ipnotizza e ci costringe a rimanere davanti alla TV fino alla fine della puntata.
Le trame assurde, le spettacolari scene d'azione e Lucy Lawless vestita di succinti abiti medievali trasformano questa serie nel più piacevole e godibile telefilm Fantasy trasmesso ultimamente. È abbastanza naturale che un prodotto come questo faccia entrare in azione i team creativi di qualche casa di sviluppo di videogiochi.
La Electronic Arts ci ha inviato in anteprima una versione quasi definitiva del gioco ispirato a Xena e da quello che abbiamo potuto vedere questo progetto ha tutte le qualità per essere un successo. Il gioco comincia con un lungo filmato tratto dagli episodi TV che ci presenta Xena e ci spiega il motivo per cui ha cominciato la sua battaglia contro le forze del male.
Subito dopo questa splendida introduzione dovrete calarvi nei panni dell'amazzone ed entrare in azione. Il vostro personaggio potrà correre, saltare ed eseguire una serie di attacchi con la spada. Quando Xena è in corsa, le sue mosse diventano più potenti ed è anche possibile eseguire alcune letali combo. La caratteristica più interessante del sistema di gioco è la possibilità di lanciare il Chackram (una specie di disco metallico che Xena usa per colpire i nemici più lontani).
Quando usate quest'arma, l'inquadratura si posiziona sopra il disco rotante e vi permette di variare leggermente la traiettoria del Chackram.
Il modello 3-D del personaggio principale è graficamente accattivante. Le animazioni della spada sono molto realistiche e il design dei livelli e la struttura generale di gioco rispettano fedelmente l'atmosfera della serie.
L'azione è sempre piuttosto frenetica e il motore di gioco riesce a gestire anche le situazioni più caotiche senza troppi rallentamenti.
Le mappe di gioco sono enormi e i nemici di fine livello vi terranno impegnati a lungo.
Come sempre la Electronic Arts è riuscita ad acquisire una licenza interessante e a sfruttarla nel migliore dei modi. Se i programmatori riusciranno a risolvere alcuni piccoli inconvenienti tecnici che abbiamo riscontrato, presto la signorina Croft potrebbe avere una degna rivale.



WINBACK 64

Arriva Winback 64, la cosa più vicina a Metal Gear Solid disponibile per il vostro Nintendo 64... Tenetevi pronti a salvare il mondo dai terroristi!





Se ci azzardassimo a fare un confronto tra *Winback 64* e *Metal Gear Solid* ci troveremmo alla porta una folla di gente inferocita pronta a linciarci. *Metal Gear Solid* è intoccabile, fa parte di un ristretto gruppo di giochi che nessuno sano di mente potrebbe mai criticare. A ogni modo possiamo provare (con la dovuta cautela) a trovare qualche similitudine tra i due titoli. La storia del gioco è incentrata su azioni di spionaggio. Dovrete riuscire a sgominare il gruppo terroristico noto come "Crying Eagle" (Aquila Piangente), che si è impadronito di un satellite statunitense dotato di un'arma terrificante. I servizi segreti riescono a scoprire che il super-cannone ha un tempo di ricarica di circa quattro ore e il Pentagono decide di sfruttare questo intervallo di tempo per compiere un'azione disperata. Viene convocata con la massima urgenza la squadra S.C.A.T., un reparto specializzato in emergenze di questo tipo. Il compito della squadra sarà quello di riconquistare il satellite prima che le Aquile Piangenti possano lanciare un nuovo devastante attacco.









All'inizio del gioco vi troverete da soli, ma potrete comunque collaborare e interagire con gli altri membri della squadra. Preparatevi a muovervi furtivamente attraverso i vari scenari di gioco e a sbirciare dietro ogni angolo per non farvi scoprire dai terroristi. Il metodo di controllo adottato per gli scontri a fuoco è eccellente e lo stesso si può dire del sistema d'inquadrature. Centrare i bersagli dalla lunga o corta distanza risulterà sempre molto semplice e soddisfacente. Grazie alla precisione delle armi che avrete a disposizione riuscirete ad abbattere un nemico anche dalla notevole distanza di 50 metri. Sembra più che ovvio che con *Winback* la Nintendo stia cercando di creare un fenomeno simile a quello nato pochi mesi fa su PlayStation dopo l'arrivo di *Metal Gear*. Jean Luc (il protagonista) sarà armato con una pistola a munizioni illimitate, un M-16 e un fucile a pompa. Nelle situazioni particolarmente pericolose potrete disporre di una potenza di fuoco ancora maggiore grazie all'esplosivo C4 che troverete in alcune stanze. Il motore di gioco ci è sembrato veramente solido e non presenta particolari punti deboli. Grazie alla velocità sempre alta, manovrare i personaggi sarà molto semplice. Naturalmente anche la grafica degli ambienti è di ottima qualità. I dialoghi sono stati realizzati usando uno stile molto simile a quello dei fumetti. La Koei si è evidentemente concessa tutto il tempo necessario per creare un titolo di grande qualità che riuscisse a sfruttare in qualche modo il successo di *Metal Gear Solid*. Attualmente *Winback* è pronto all'80%. Gli ultimi cambiamenti riguardano principalmente la colonna sonora, il "training mode" e la modalità Deathmatch per 2 o 4 giocatori. I ragazzi della Koei stanno inoltre progettando nuovi enigmi e migliorando l'Intelligenza Artificiale dei nemici. Anche il fattore longevità è stato valutato alla grande. Attualmente *Winback* risulta 3 o 4 volte più vasto rispetto al previsto. Se vi piacciono le storie di spionaggio sicuramente dovrete fare un pensierino su questo titolo.

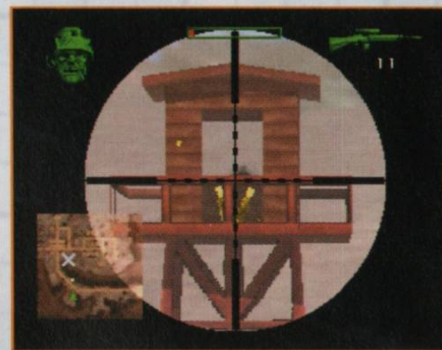


ARMY MEN: SARGE'S HEROES

• sviluppo: 3DO • prodotto: 3DO • disponibile: autunno



Vi ricordate le spettacolari battaglie che da piccoli facevate combattere a eserciti di soldatini? Ora è giunto il momento di tornare all'infanzia e rivivere quei momenti grazie alla vostra fidata console a 64-bit. *Army Men: Sarge's Heroes* è il nuovo titolo della 3DO in uscita per Nintendo 64. In questo gioco vi calerete nella divisa plastificata dell'eroico Sarge e dovrete affrontare 14 durissime missioni. Oltre ad alcune zone di guerra piuttosto realistiche, dovrete anche combattere nelle gigantesche stanze. Questi ambienti piuttosto umoristici comprendono un bagno, un giardino, una cucina e addirittura un castello di sabbia. I vostri terribili avversari saranno rappresentati da quegli insulsi soldatini gialli determinati a trasformarsi in un ammasso di plastica fusa. Le armi che userete per riportare la pace nel mondo sono 13, fra cui lanciagranate, M-16, mitragliatrici, lanciafiamme, bazooka, shotgun, dinamite, mortai e fucile di precisione con inquadratura stile cecchino completa di zoom per uccidere da lunghe distanze. In base all'armamento selezionato, il vostro eroe assumerà la classica posizione dei soldatini. Per diventare una perfetta macchina da guerra potrete esercitarvi nel "Boot Camp". In questo campo d'allenamento potrete fare pratica col sistema di controllo del personaggio e col metodo d'utilizzo delle armi. Potrete anche divertirvi a sfidare tre amici in emozionanti battaglie grazie alla classica opzione per più giocatori. Malgrado lo split screen che divide in quattro lo schermo, *Army Men: Sarge's Heroes* riesce a mantenere una notevole fluidità e velocità d'azione. Il nuovo titolo della 3DO presenta alcuni difetti che renderanno la partita frustrante e a tratti noiosa. La grafica è troppo scarna, l'Intelligenza Artificiale del nemico è bassissima e il sistema di gestione della telecamera farà fatica a seguirvi quando cambiate rapidamente direzione. Speriamo che nella versione definitiva tutti questi difetti possano essere risolti. Aspettatevi una recensione in uno dei prossimi numeri di Game Republic.









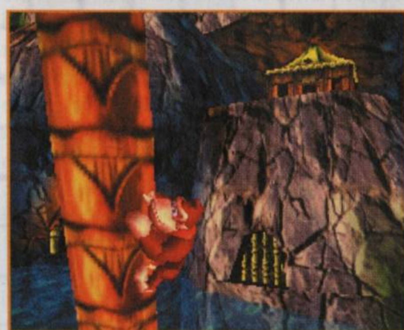
DONKEY KONG 64

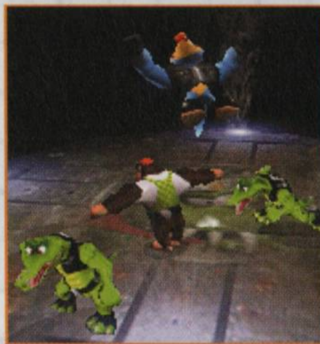
• sviluppo: rare • prodotto: nintendo • disponibile: novembre



Pochi minuti prima di andare in stampa con questo primo numero di Game Republic, è arrivata in redazione una demo di *Donkey Kong 64*. Fortunatamente siamo riusciti a trovare un po' di spazio per farvi vedere qualche immagine di questo splendido platform 3-D. Come potete vedere, la grafica è davvero spettacolare e gli effetti luce sono tra i migliori mai apparsi su Nintendo 64. Il sistema di gioco sembra molto vario e divertente. Del resto dagli sviluppatori della Rare è normale attendersi dei capolavori. Sul prossimo numero vi forniremo altri dettagli.











JET FORCE GEMINI

• sviluppo: rare • prodotto: nintendo • disponibile: 27 settembre



Questo è sicuramente uno dei giochi per Nintendo 64 più attesi del '99. Con *Jet Force Gemini* la Rare vuole creare lo sparatutto in terza persona definitivo! Per ora accontentatevi di queste immagini che mostrano il nuovo stile con cui sono disegnati i personaggi. Sul prossimo numero arriverà anche la recensione completa del gioco.











TOY STORY 2

• **sviluppo:** traveller's tales • **prodotto:** activision • **disponibile:** autunno





Vi ricordate il film *Toy Story*? Quello stranissimo platform 2-D offriva una giocabilità altissima, un livello di difficoltà ben calibrato e alcuni elementi grafici presi direttamente dal film. Questa nuova versione ci vedrà vestire i panni del futuristico astronauta Buzz Lightyear, impegnato nel salvataggio del suo amico/nemico. Sarà possibile spostarsi liberamente in ambienti poligonali e divertirsi con un'infinità di mini-giochi. Il livello di difficoltà è ancora una volta bilanciato alla perfezione. Accontenterà sia i neofiti del genere che gli appassionati incalliti. Preparatevi a una fluidità di gioco davvero incredibile e a una giocabilità altissima.



COOL BOARDERS 4

• **sviluppo:** 989 studios • **prodotto:** 989 studios • **disponibile:** inverno



Appassionati di snowboard iniziate pure a gioire. Nel caso in cui anche quest'anno non riusciate a fare la vostra bella settimana bianca, la Sony vi viene incontro col quarto capitolo della più famosa serie di giochi dedicati a questo sport. In *Cool Boarders 4* la giocabilità sarà migliorata ulteriormente grazie all'aggiunta di nuove acrobazie e di tracciati dedicati appositamente all'azione pura. Vi basti pensare che sarà inclusa anche una nuova modalità in cui dovrete gettarvi a capofitto lungo un tracciato di neve fresca pieno di ostacoli, con lo scopo di arrivare in fondo tutti interi. Per rendere le cose ancora più emozionanti, sarete inseguiti da una spaventosa valanga che vi travolgerà appena commetterete il minimo errore. Naturalmente tutte le modalità proposte in *Cool Boarders 3* saranno incluse anche in questo nuovo capitolo, ma saranno leggermente modificate in modo da aumentare la spettacolarità e l'azione. L'inverno (ormai imminente... sigh) si preannuncia molto interessante anche per i possessori del Dreamcast: CB4 è previsto anche per la neonata console Sega, ma dovrà vedersela con dei mostri di grafica come TrickStyle e Cool Boarders Burrrn. Preparate la paraffina e infilate le tute da sci, ci sarà da divertirsi.









DEMOLITION RACER

• **sviluppo:** pitbull syndicate • **prodotto:** infogrames • **disponibile:** inverno



Vi piacerebbe partecipare a una folle gara automobilistica dove è permesso distruggere le vetture dei vostri avversari? Se questo è uno dei vostri sogni allora sarete infinitamente grati alla Infogrames e al suo nuovo gioco di corse intitolato *Demolition Racer*. Sviluppato dal team dei Pitbull Syndicate (formato da alcuni dei programmatori di *Destruction Derby* per PlayStation), questo titolo gira su una versione riveduta e corretta del motore grafico usato in *Test Drive 5*. Tra i punti di forza di *Demolition Racer* c'è la possibilità di visualizzare su schermo fino a 16 vetture contemporaneamente, un sistema di collisioni molto raffinato e una colonna sonora da urlo che include pezzi dei Fear Factory. Tenete d'occhio il vostro negozio di fiducia, *Demolition Racer* irromperà nelle vostre case prima della fine dell'anno.





EARTHWORM JIM 3D

• **sviluppo:** viz • **prodotto:** rockstar • **disponibile:** settembre



Dall'ultima volta che abbiamo visto una demo di questo titolo molte cose sono cambiate. I ragazzi della Rockstar e della Viz hanno lavorato a lungo per migliorare l'aspetto di Jim, lo hanno reso un po' più basso e più rotondeggiante. Visto che l'uscita di questo titolo è ormai imminente, aspettatevi una recensione completa in uno dei prossimi numeri di Game Republic. Restate sintonizzati... siamo convinti che *Earthworm Jim 3D* possa sorprendere un bel po' di gente.







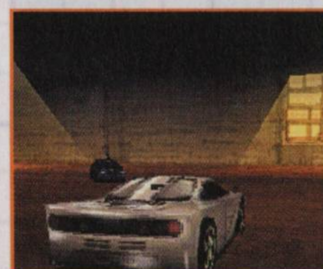
TWISTED METAL 4

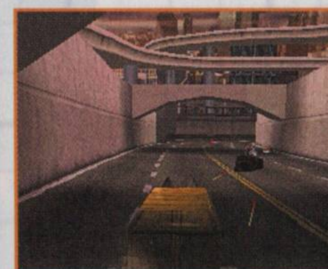
• **sviluppo:** 989 studios • **prodotto:** sony • **disponibile:** inverno



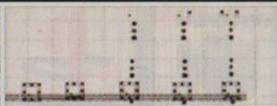
Il terzo capitolo di questa famosissima serie non ha ottenuto il successo di critica e di pubblico sperato. La Sony sta ora tentando di riportare Sweet Tooth e tutta la banda di *Twisted Metal* alla gloria dei primi due capitoli.

I fan del genere saranno felici di sapere che la grafica è stata notevolmente migliorata e che sarà possibile schiantarsi sui nemici con macchine da sballo (provate a dare un'occhiata alla foto... quella non vi sembra proprio una NSX?).









HOT WHEELS TURBO RACING per nintendo 64

• **sviluppo:** stormfront studios • **prodotto:** EA • **disponibile:** settembre



Lo sapevate che le famose macchinine Hot Wheels sono nei negozi di giocattoli fin dal lontanissimo 1968? È davvero strano che ci siano voluti 31 anni prima che qualcuno decidesse di sfruttare questo marchio in un videogioco. Fortunatamente tutta questa attesa dovrebbe dare degli ottimi risultati visto che il titolo dedicato a questi mini-bolidi giocattolo verrà sviluppato dai bravissimi programmatori della EA.

Hot Wheels Turbo Racing è un gioco di corse e acrobazie che vi permetterà di scegliere il vostro veicolo tra più di 40 differenti modellini della serie Hot Wheels. Le gare si svolgono in circuiti estremamente veloci, colorati e tortuosi dove troverete moltissime scorciatoie, percorsi alternativi e pericolosi ostacoli.



Le modalità di gioco sono cinque.

L'elemento chiave del gioco sta nell'aggiudicarsi punti turbo raccogliendo le icone di potenziamento che trovate lungo il tracciato o eseguendo delle spettacolari evoluzioni ogni volta che effettuate un salto. Quando il vostro veicolo è sospeso in aria, potrete farlo ruotare semplicemente premendo il D-Pad in una direzione. In questo modo potrete esibirvi in doppi giri della morte e in avvitamenti mozzafiato. Più complicata e spettacolare sarà l'acrobazia, maggiore sarà la quantità di turbo che riceverete in premio.

Oltre a essere modellati sulla base di quelle memorabili sezioni di tracciato arancioni della Hot Wheels (gli stessi con le quali la mamma ci percuoteva), le piste includono i classici accessori della serie Hot Wheels, come il giro della morte, gli incroci a quattro vie e le rampe per i super-salti.

Un altro aspetto interessante di *Hot Wheels Turbo Racing* è la colonna sonora. Per le musiche del gioco l'EA si è assicurata la collaborazione di molte popolari band. Tra le più famose troviamo: Primus, Reverend Horton Heat e DJ Mix Master Mike dei Beastie Boys. Sia questa versione che quella PlayStation dovrebbero uscire a settembre, per cui aspettatevi recensioni complete e una comparazione tra le due nei prossimi numeri.



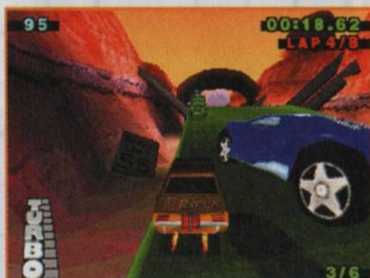

HOT WHEELS TURBO RACING per playstation

• **sviluppo:** stormfront studios • **prodotto:** EA • **disponibile:** settembre



Filmato da dieci e lode per la presentazione di *Hot Wheels Turbo Racing* per PlayStation. Il gioco comincia con uno spezzone di 30 secondi della canzone dei Metallica "Fuel" (tratto dall'album Reload), accompagnato da un filmato in Computer Grafica in cui numerose Hot Wheels sfrecciano a tutta velocità su un tracciato e poi si scontrano a mezz'aria come nella famosa pubblicità di queste macchinine di metallo.

La meccanica di gioco di *Hot Wheels Turbo Racing* per PlayStation è identica a quella della versione per N64. Le uniche differenze sono come al solito nella grafica (migliore quella del Nintendo) e nel sonoro (migliore quello della PlayStation). Essendo comunque questa un'anteprima, aspettiamo di provare la versione definitiva di entrambi i giochi prima di esprimere un giudizio finale.



Uno dei punti di forza di questo titolo è senza dubbio l'enfasi posta sulla nostalgia della licenza Hot Wheels. Sarà infatti possibile selezionare più di 40 macchinine, compresi i primi modellini del 1968 (che sono tra i pezzi più richiesti dai collezionisti di giocattoli). All'inizio avrete modo di scegliere solo tra 22 macchine, tra le quali Snake, Deora, Purple Passion e la classica Red Baron. Gli altri 20 bolidi ve li dovrete guadagnare portando a termine vittoriosamente i tracciati della modalità Hot Wheels Cup.



L'opzione Garage farà la felicità di tutti gli appassionati di queste macchinine di metallo. In questa sezione potrete vedere nel dettaglio i particolari delle vetture e leggere informazioni riguardo l'anno di produzione e le caratteristiche di ogni modello. Mentre giocavamo a questa versione preliminare (e a quella per N64) abbiamo sentito molto la mancanza di un'opzione per selezionare il numero di giri (correntemente settato a otto) e di una mappa del tracciato che mostri le posizioni delle varie vetture.

Sia su PlayStation che su Nintendo 64 è possibile giocare in due contemporaneamente tramite split-screen. In questo modo potrete sfidare un amico al classico gran premio in cui bisogna arrivare primi al traguardo o a una gara di acrobazie.

HYPE: THE TIME QUEST

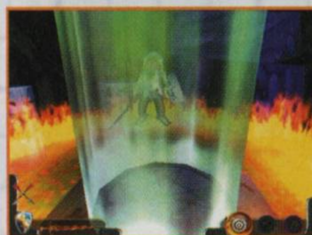
• **sviluppo:** ubi soft • **prodotto:** ubi soft • **disponibile:** ottobre



Non fatevi ingannare dalle apparenze. A prima vista questo titolo sembra un giochino dedicato solo ai più piccoli, mentre in realtà *Hype: the Time Quest* della Ubi Soft ha tutte le carte in regola per diventare uno dei migliori GDR della prossima stagione. Non ci sorprenderebbe neanche vederlo presto convertito per Dreamcast. La grafica 3-D è davvero ben fatta e anche la trama sembra molto avvincente. Hype (il protagonista) è un coraggioso cavaliere che cerca di salvare il suo regno dal Cavaliere Nero, ma sfortunatamente viene subito tramutato in una statua e messo fuori gioco. Il nostro eroe rimane bloccato in questa condizione per moltissimi anni, finché un potente mago non riesce a risvegliarlo. La missione di Hype è quella di tornare indietro nel tempo e ostacolare i piani malvagi del Cavaliere Nero. Avremo la storia completa di questo gioco e un intero servizio nei prossimi numeri di Game Republic.







STARCRAFT

• **sviluppo:** blizzard per nintendo • **prodotto:** blizzard per nintendo • **disponibile:** settembre



Durante l'ECTS (fiera europea dedicata ai videogiochi) i nostri amici della Nintendo ci hanno mostrato in esclusiva alcuni dei titoli più caldi in uscita per la loro console a 64-bit. Tra i loro progetti più interessanti c'è senza dubbio *StarCraft*, un'impressionante conversione del bellissimo gioco di strategia in tempo reale che ha spopolato sui PC di tutto il mondo.





Nella modalità per singolo giocatore, *StarCraft* offre tutte le missioni del titolo originale più quelle incluse nel CD d'espansione *StarCraft: Brood War* (per un totale di circa 50 differenti campagne belliche). È stata aggiunta anche una speciale modalità per due giocatori in split-screen comprendente una serie di mappe esclusivamente progettate per questa versione. Durante la presentazione, abbiamo addirittura avuto modo di fare una partita in due giocatori contro il computer. È stato davvero molto divertente costruire individualmente le nostre armate per poi unire le forze contro il nemico comune. Logicamente dopo aver sconfitto il computer ci siamo dati battaglia finché non è rimasto solo uno di noi.



Il sistema di controllo viene gestito abbastanza bene attraverso il joypad del Nintendo 64. Grazie all'utilizzo della leva analogica e dei pulsanti è possibile dare rapidamente ordini a qualsiasi unità della vostra armata. L'utilizzo della cartuccia consente inoltre di azzerare i tempi di caricamento della versione PC, ma impedisce di inserire i filmati in Computer Grafica che accompagnavano la presentazione delle missioni. Per sopperire a questa mancanza, i programmatori vogliono inserire delle voci fuori campo che vi spiegano i vostri obiettivi prima di ogni battaglia.



Rispetto alla versione PC, *StarCraft* ha una grafica meno nitida e un commento musicale più semplice. Non vediamo l'ora di poter finalmente provare una versione definitiva di questo titolo. Nel frattempo, quelli fra voi che non hanno mai giocato a un gioco di strategia in tempo reale dovrebbero iniziare ad allenarsi con *Command & Conquer* della Nintendo.

TAZ EXPRESS

• **sviluppo:** infogrames • **prodotto:** infogrames • **disponibile:** autunno



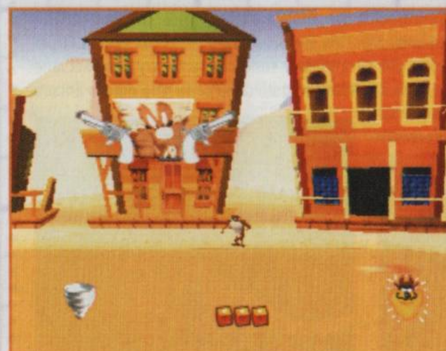
L'Infogrames sembra determinata a sfruttare al meglio la licenza relativa ai Looney Tunes. Dopo il divertente *Bugs Bunny Lost in Time* per PlayStation, ecco arrivare *Taz Express* per Nintendo 64. Anche in questo nuovo platform 3-D saranno presenti tutti gli eroi classici di questa fantastica serie di cartoni animati. Marvin il Marziano, Wile E. Coyote, Bugs Bunny, Yosemite Sam sono solo alcuni dei personaggi che tenteranno di ostacolare il mitico Diavolo della Tasmania. Dopo essere stato obbligato dalla sua fidanzata (She-Devil) a trovarsi un lavoro, il povero Taz inizia la sua avventura come addetto alle consegne. L'obiettivo principale di questo gioco è proprio quello di riuscire a portare a destinazione una grossa cassa di legno della ACME. Ogni volta che questa importantissima scatola si romperà, voi sarete costretti a ricominciare l'intero livello da capo. La cosa divertente è che molti dei vostri avversari cercheranno di distruggere la cassa invece che attaccarvi direttamente. Per questa ragione vi ritroverete a correre da una parte all'altra dello schermo per riuscire a trovare un posto sicuro in cui depositare il vostro prezioso carico. Ora siamo sicuri che tutti voi vi state chiedendo cosa c'è nella scatola. Finite il gioco quattro volte e il segreto verrà rivelato.















TOMB RAIDER 4

• sviluppo: core • prodotto: eidos • disponibile: inverno



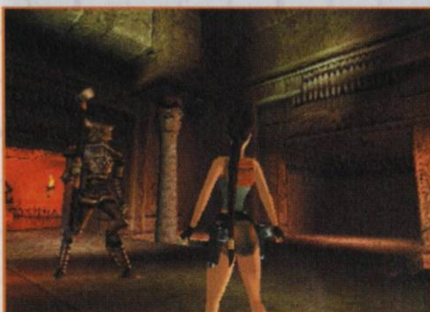
Anche quest'anno la signorina Croft è pronta per affrontare una nuova fantastica avventura. Dopo le numerose critiche rivolte a *Tomb Raider III*, la Core ha finalmente deciso di rinnovare completamente la meccanica di gioco. La modifica più evidente è il nuovo sistema d'inventario che ricorda moltissimo quello di *Resident Evil*. Finalmente Lara potrà raccogliere ogni tipo di oggetto e usarlo successivamente per risolvere i vari enigmi. Anche l'evolversi della trama sarà completamente differente. Invece di tante singole missioni in giro per il mondo, la nostra archeologa ne affronterà una sola ambientata interamente in Egitto e potrà interagire con i vari personaggi che incontra. Secondo i nostri contatti all'interno della Core, *Tomb Raider 4* è molto più simile a *Zelda* e *Metal Gear Solid* piuttosto che ai precedenti episodi della saga. Anche graficamente ci sono numerose novità. Lara sarà realizzata usando le ultime tecniche di programmazione e avrà un aspetto più morbido e meno spigoloso. I fondali avranno più superfici cilindriche e il sistema d'illuminazione sarà ancora più bello e realistico che in precedenza.

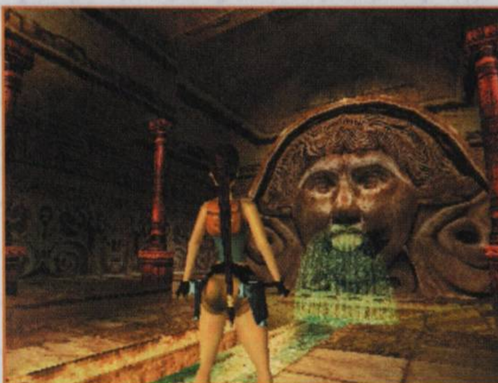
Per ora godetevi queste immagini, ma nei prossimi numeri vi stupiremo con un super servizio dedicato all'archeologa più amata del mondo.

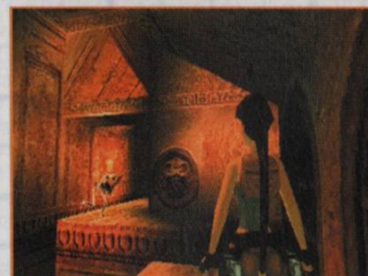












MAG 3

• sviluppo: vcc/crave • prodotto: vcc/crave • disponibile: autunno



In questo gioco dovrete pilotare dei veicoli simili ad astronavi attraverso tracciati futuristici. I percorsi che affronterete sono graficamente molto definiti e a volte anche troppo colorati. La loro struttura contorta è molto simile a quella delle montagne russe e in numerose occasioni vi lasceranno con una vaga sensazione di nausea. Quando abbiamo provato questo titolo durante l'E3, i responsabili dello stand della Crave ci hanno dovuto strappare i joypad dalle mani per convincerci ad andare via.



L'unico problema che potrebbe impedire a *Mag 3* di ottenere un grandioso successo è la sua data di uscita, molto vicina a quella di *Wipeout 3*.

Per il resto ci è sembrato un buon titolo e presto vi proporremo altre novità.





DIE HARD TRILOGY 2

• sviluppo: n-space/fox interactive • prodotto: n-space/fox interactive • disponibile: autunno



Ai suoi tempi *Die Hard Trilogy* della Fox è stato una sorta di rivoluzione tecnologica. Quel mitico titolo riusciva a racchiudere tre giochi di qualità in un unico CD. Con *Die Hard Trilogy 2*, la Fox spera di ripetere il successo reclutando nuovamente il poliziotto più duro di New York, cioè il mitico John McClane (interpretato nella serie cinematografica da Bruce Willis). Questo secondo episodio della serie sarà dotato ancora una volta di tre motori grafici differenti, ma supporterà anche un'Intelligenza Artificiale più avanzata e un'enorme quantità di periferiche compatibili. L'azione sarà ambientata a Las Vegas e potrete divertirvi con un gioco d'azione 3-D, uno sparatutto per pistola a infrarossi e un simulatore di guida in stile *Driver*. Aspettatevi al più presto nuove notizie.





SUPERCROSS 2000

• sviluppo: ea • prodotto: ea • disponibile: inverno



Fino a oggi nessun gioco uscito per PC o console è mai riuscito a riprodurre fedelmente l'atmosfera cruda e violenta del motocross. Chiunque abbia praticato o visto una gara di questa disciplina sportiva capirà sicuramente di cosa stiamo parlando. Vedere 30 motociclette che si ammassano alla prima curva sgomitando per uscirne è un'esperienza davvero esaltante. Anche assistere a un salto di 15 metri con una motocicletta può cambiare radicalmente la vostra vita.

Riuscirà *Supercross 2000* della EA a riaccendere i motori del nostro N64? Beh, potremmo annoiarvi con i dati del comunicato stampa, ma non ci sembra il caso. Appena ci arriverà una demo giocabile di questo titolo vi proporremo un'anteprima più dettagliata.







VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

• sviluppo: luxoflux • prodotto: activision • disponibile: inverno





Abbiamo passato notti intere in redazione a giocare con *Vigilante 8* e quando abbiamo saputo dell'arrivo di questo secondo capitolo della serie ci siamo commossi fino alle lacrime. L'ultima demo del gioco che abbiamo potuto provare aveva un'azione più frenetica e dei comandi migliori rispetto al *Vigilante 8* originale. I veicoli sono stati completamente rinnovati e anche i personaggi ripescati dal titolo precedente hanno ora delle vetture completamente rimodernate. Gli ambienti in cui si svolgono le battaglie sono stati ingranditi e gli elementi del fondale hanno ancora più dettagli grafici. In termini di meccanica di gioco, *Vigilante 8: Second Offense* offre moltissime novità. Per esempio, quando distruggerete un avversario dandogli il colpo di grazia con un attacco speciale otterrete delle monete. I soldi che guadagnerete nel corso dei combattimenti potranno essere successivamente utilizzati per migliorare tecnicamente il vostro veicolo. Oltre a modificare i valori di accelerazione, maneggevolezza e velocità massima potrete anche aggiungere nuovi pezzi. Questo farà cambiare l'aspetto grafico della vostra macchina e vi permetterà di usare nuove armi e compiere nuovi tipi di manovre. Dal punto di vista grafico ci sono dei nuovi effetti luminosi davvero spettacolari. Le luci ora si riflettono dinamicamente sulle carrozzerie grazie alla nuova tecnica di programmazione Luxoflux.







In questa anteprima di entrambe le versioni per console, tre livelli e sei veicoli erano completamente giocabili. C'erano collisioni, potenziamenti e avversari attivi. L'atmosfera generale del gioco è la stessa del primo *Vigilante 8*, ma questo è solo un pregio e non un difetto. Mentre aspettiamo una versione definitiva, noi continueremo a passare interi pomeriggi con questa demo.





CTR: CRASH TEAM RACING

• sviluppo: naughty dog • prodotto: sony • disponibile: autunno



Non stiamo più nella pelle... La Naughty Dog non è la prima ad aver sviluppato un gioco di go-kart con i personaggi di un platform, ma da quello che abbiamo visto *Crash Team Racing* sarà uno dei migliori titoli di questo genere. Il gioco disporrà di tutti i personaggi della serie Crash Bandicoot e supporterà il Multi-Tap per entusiasmanti sfide a quattro giocatori. Noi di Game Republic abbiamo giocato a lungo con la demo e non vediamo l'ora che arrivi una versione definitiva.







WU TANG: SHAOLIN STYLE

• sviluppo: paradox • prodotto: activision • disponibile: novembre



Vi ricordate di *Trhill Kill*, il violentissimo picchiaduro censurato dalla Electronic Arts? Bene, eccolo tornare alla carica con una nuova ambientazione, dei nuovi personaggi e qualche piccola modifica al sistema di gioco. Per chi non lo sapesse, il Wu Tang Clan è un popolare gruppo di musica rap molto famoso in America. Questi ragazzi dall'atteggiamento estremamente aggressivo hanno convinto l'Activision a creare un gioco basato sulla loro passione per il kung-fu. Ogni membro del Wu Tang Clan ha comunicato agli sviluppatori come doveva essere realizzata la sua controparte virtuale. I ragazzi del gruppo hanno fornito dettagliate descrizioni riguardo lo stile di combattimento, le armi e il tipo d'abbigliamento che i rispettivi personaggi avrebbero dovuto avere nel gioco. Per assicurare un miglior bilanciamento durante i combattimenti, i programmatori hanno poi inserito alcune limitazioni che impediscono a un personaggio di essere più forte degli altri.



La particolarità di questo picchiaduro è che si può giocare in quattro contemporaneamente. Nella modalità Story viaggerete intorno al mondo nel tentativo di salvare il vostro vecchio maestro di arti marziali. Nella demo erano presenti 35 diverse arene, ma questo numero è destinato a crescere nella versione definitiva. Come in *Trhill Kill*, quando riempite una speciale barra energetica avrete la possibilità di eseguire una fatality ed eliminare definitivamente dal gioco uno dei tre avversari. Queste mosse speciali sono tutte molto violente e spettacolari. La grafica di Wu Tang è molto definita, ma non eccessivamente dettagliata. Per la realizzazione dei lottatori è stata usata le tecnica "single Skin" che permette di avere personaggi realistici privi di giunture spigolose.

Quando giocate contro altri tre avversari umani, questo gioco è veramente fantastico. Passerete giornate intere a sfidare i vostri amici in terribili combattimenti all'ultimo sangue. Il sistema di controllo del gioco è estremamente semplice e anche i novelli possono diventare dei veri esperti dopo pochi minuti di allenameto. Ora non vi resta altro da fare che munirvi di Multi-Tap e attendere ansiosi.





Le recensioni di Game Republic





Giochi recensiti questo mese

Command & Conquer N64	4
Dino Crisis	5
Duke Nukem Zero Hour	4
Legacy of Kain: Soul River	5
Pokémon Snap	3.5
Rainbow Six	3.5
RC Stunt Copter	3
Soul of the Samurai	2.5
Tarzan	4
Thousand Arms	4.5

Recensioni Game Boy Color

Pokémon Pinball	4.5
Survival Kids	4

1. *I giochi segnati in ROSSO sono quelli che non possono mancare nella vostra collezione.*
2. *I giochi segnati in GIALLO sono quelli che dovrete evitare a ogni costo.*

Il nostro metodo di valutazione



[5] I giochi che riescono a ottenere questo punteggio sono dei veri capolavori. La grafica, il sonoro e la giocabilità sono ai massimi livelli. Delle vere e proprie pietre miliari che meritano l'attenzione di ogni giocatore. Esempio: *Silent Hill*



[4 e mezzo e 4] Un gioco eccellente, ma che manca di quel tocco di classe in più che lo avrebbe reso un vero capolavoro. Piccoli inconvenienti tecnici, un finale non del tutto soddisfacente o altri problemi minori potrebbero aver penalizzato la valutazione finale. Esempio: *Ridge Racer Type 4*



[3 e mezzo e 3] I giochi con questo punteggio sono generalmente buoni, ma presentano qualche serio problema (soprattutto di carattere tecnico). Un prodotto che riceve uno di questi voti potrebbe essere troppo corto, rovinato da una musica irritante o essere estremamente ripetitivo. Si tratta in pratica di giochi mediamente divertenti. Esempio: *Lode Runner 3D*



[2 e mezzo e 2] I titoli che ricevono questi voti hanno gravissimi problemi sotto molti punti di vista (ad esempio un sistema di controllo pessimo o animazioni orribili). Evidentemente i programmatori non si sono impegnati abbastanza nella fase di sviluppo. Esempio: *Sengoku Turb*



[1 e mezzo o meno...] In giro non ci sono molti giochi brutti come questi. Mancanza di originalità, scarso coinvolgimento, grafica poco curata e altri problemi di programmazione rendono questi titoli assolutamente da evitare. Esempio: *Turok 2 GBC*

[Naturalmente ogni recensore ha gusti personali. La regola generale è che un gioco con un punteggio di 4 o maggiore è un ottimo modo per investire i vostri risparmi. I giochi con un punteggio inferiore a 2 dovrebbero essere cotti nel forno a microonde e poi usati come freesbee.]





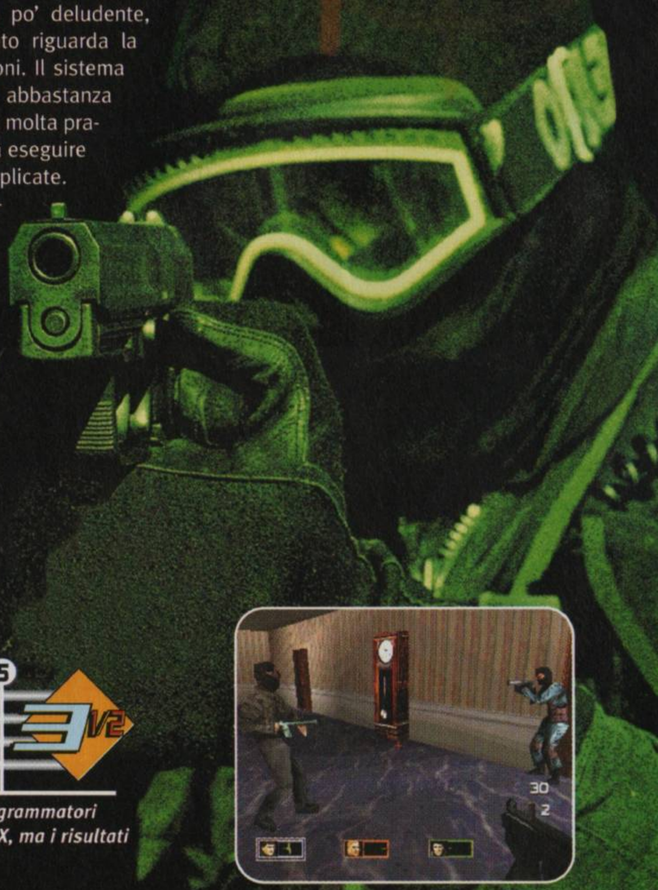


RAINBOW SIX

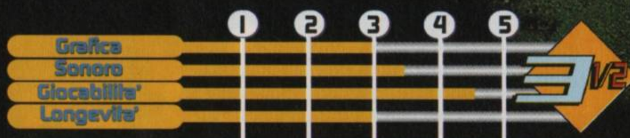
La Red Storm ha portato su PlayStation uno dei titoli più originali usciti per PC. Strategia, azione e un sistema di gioco complesso e avvincente

La versione PC di *Rainbow Six* è uscita circa un anno fa, ma ancora oggi i giocatori di tutto il mondo lo considerano uno dei titoli più divertenti e innovativi che siano mai stati realizzati. Con questo prodotto i programmatori della Red Storm Entertainment sono riusciti a rinnovare in modo radicale gli sparatutto in soggettiva. La componente strategica ha un ruolo fondamentale e i personaggi hanno caratteristiche e abilità differenti. Dobbiamo ammettere che quando abbiamo saputo che la Red Storm aveva deciso di far uscire questo gioco anche per PlayStation abbiamo avuto qualche perplessità. La console Sony non è mai stata in grado di riprodurre efficacemente le stesse emozioni di uno sparatutto per PC, soprattutto per la mancanza di un efficace sistema di controllo. Il risultato è un prodotto sotto molti aspetti interessante anche se diverso rispetto all'originale. In *Rainbow Six* prenderete il comando di un gruppo speciale anti-terrorismo e dovrete riuscire a portare a termine 14 missioni "impossibili". Ogni livello avrà numerosi obiettivi (primari e secondari) da raggiungere. Prima di entrare in azione dovrete selezionare tre dei nove personaggi disponibili e poi consultare la mappa del livello per scegliere il punto da cui partirà ciascuno dei vostri agenti. Possiamo assicurarvi che le scelte operate in questa prima fase influenzeranno moltissimo l'andamento delle operazioni. La cosa più importante è riuscire a individuare il tipo di abilità che potrebbe servirvi. Per esempio se dovete fare irruzione all'interno di un edificio assediato avrete bisogno di una certa potenza di fuoco e quindi la scelta cadrà sui personaggi più adatti agli scontri diretti. Durante le partite potrete naturalmente passare velocemente da un agente all'altro e impartire ordini ai componenti del team che non sono sotto il vostro diretto controllo. Le armi disponibili nel gioco sono veramente tante e ognuna riproduce perfettamente le caratteristiche offensive dei modelli reali. La cosa che più ci ha impressionato di *Rainbow Six* è la cura maniacale con cui i programmatori hanno progettato ogni livello. Nelle schermate di "Briefing" riceverete gli ordini e tutte le istruzioni utili per capire cosa vi aspetta e per ricavare qualche ulteriore dettaglio che renderà più entusiasmanti le partite. Purtroppo il gioco presenta alcuni difetti di carattere tecnico. Il motore grafico si è rivelato un po' deludente, soprattutto per quanto riguarda la fluidità delle animazioni. Il sistema di controllo inoltre è abbastanza complesso e vi servirà molta pratica prima di riuscire a eseguire le manovre più complicate. Ovviamente tutto questo pesa sulla godibilità complessiva di questo titolo e se amate gli sparatutto immediati e veloci probabilmente dovrete cercare altrove. Se invece avete voglia di affrontare un'avventura impegnativa, allora *Rainbow Six* è quello che fa per voi.









Un progetto di conversione veramente ambizioso. I programmatori hanno sfruttato il più possibile la potenzialità della PSX, ma i risultati non sono sempre brillanti.

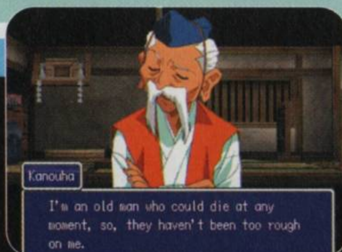


Attraversate le vaste pianure incantate e gli oceani di Tradguld...
alla ricerca degli antichi altari, per catturare il potere delle fiamme sacre

THOUSAND ARMS



Se siete dei veri appassionati di giochi di ruolo avrete sicuramente già sentito parlare di tutte le incredibili qualità di *Thousand Arms*. Il nuovo titolo della Atlus/Red può vantare dei formidabili fondali 3-D, dei bellissimi personaggi bidimensionali disegnati a mano, oltre a 12 ore di dialoghi registrati da attori professionisti, un'incredibile trama e una meccanica di gioco molto particolare... un GDR unico, realizzato splendidamente dai programmatori della Red Company.
L'avventura ha inizio a Kant, una piccola cittadina sperduta nelle placide terre di Tradguld. In questo pacifico villaggio vivono Meis Triumph (il protagonista) e suo padre Master Cliff (il sindaco e fabbro del villaggio dalla spiccata propensione per le belle ragazze).
Ma come in tutte le storie epiche, la tranquillità non dura molto. Un bel giorno, le truppe del malvagio Impero di Dianovan irrompono a Kant. Invece d'intraprendere una sanguinosa battaglia, Master Cliff e il suo popolo decidono di abbandonare tutto ciò che hanno e darsi alla fuga.
Improvvisamente Meis si ritrova solo, praticamente sull'orlo della disperazione. Dopo un patetico tentativo di salvare una fanciulla in pericolo, Meis raggiunge la città di Boyzby dove viene accolto da Jaybil, uomo nobile e magnanimo molto simile al suo amato padre scomparso.
Durante la sua permanenza a Boyzby, Meis diventa uno degli apprendisti di Jaybil, prende piena coscienza dei suoi poteri e inizia anche a fare conoscenza con Sodina, la sorella del suo maestro.
Purtroppo però anche in questo caso la tranquillità avrà breve durata poiché un altro degli apprendisti di Jaybil decide di passare al lato oscuro rappresentato dall'impero Dianovan. Mentre Meis e Sodina si dirigono fuori città nel tentativo di riportare indietro il traditore, Jaybil viene ucciso da

















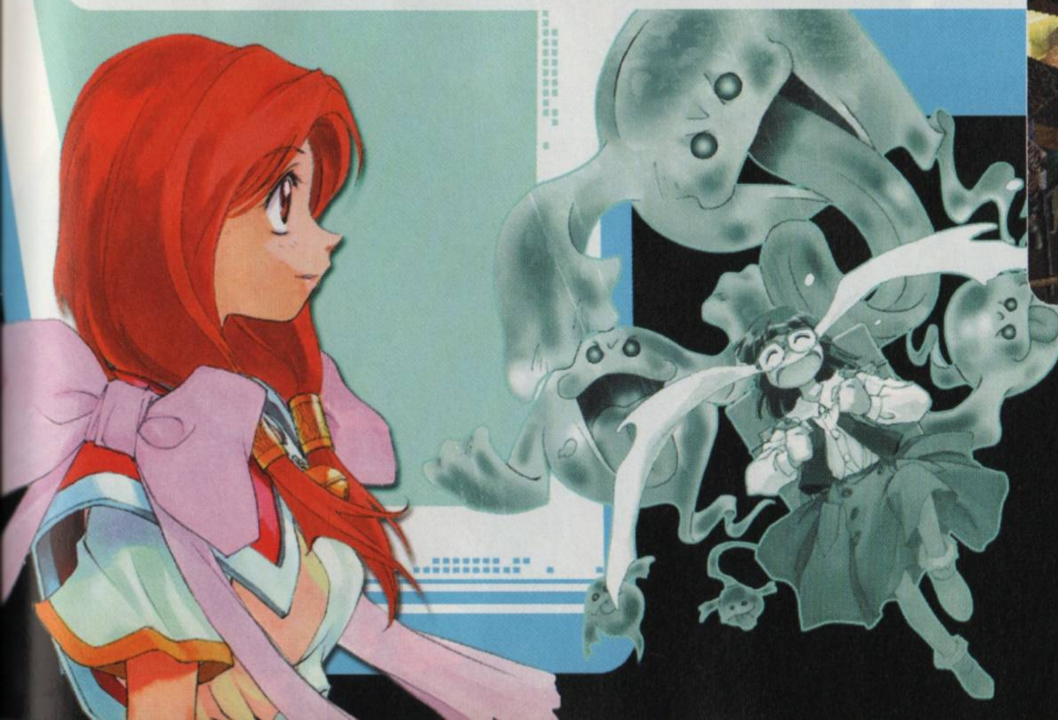


I programmatori della Red pongono nuovi standard nel design poligonale in tempo reale e nella caratterizzazione dei personaggi... ...ma le sorprese non finiscono qui!

Shaft. Una delle scene più drammatiche del gioco è la sequenza in cui Jaybil morente dona a Meis il martello sacro e gli parla per la prima volta degli antichi altari in cui sono nascoste le fiamme sacre. Il tragico evento convince Meis e Sodina che è arrivato il momento di porre fine al regno di terrore di Dianova e di vendicare la morte di Jaybil e di tutti quelli che hanno sofferto. A prima vista *Thousand Arms* somiglia a un classico GDR. Infatti nel corso della vostra avventura troverete tutti gli elementi classici di questo genere. Ci sono villaggi pieni di negozi dove acquistare oggetti utili, alberghi dove ripristinare la vostra energia vitale, ampie vallate da esplorare, oceani su cui navigare, battaglie epiche e terribili nemici. Tuttavia, la storia e la meccanica di gioco rendono questo titolo qualcosa di decisamente sopra la media. Uno degli elementi più affascinanti di *Thousand Arms* sono gli splendidi ambienti in cui si svolge l'avventura. Anche la mappa principale è veramente uno spettacolo. Proprio come in un mondo reale potrete vedere la linea dell'orizzonte su cui si staglia la vostra prossima destinazione, il cielo in continuo movimento, la foschia che ricopre il terreno e le diverse condizioni climatiche che influenzano il panorama dei diversi territori che vi troverete a esplorare. Difficilmente vi capiterà di vedere un gioco con fondali poligonali così ricchi di dettagli. Dopo un consulto durato giorni, i membri della redazione di GR si sono trovati concordi nel giudicare la grafica di *Thousand Arms* come il nuovo termine di paragone della grafica poligonale in tempo reale. Fortunatamente anche gli altri aspetti del gioco sono stati realizzati con la stessa attenzione alla qualità. Grazie a un sistema di combattimento dinamico e divertente non sentirete mai il peso dei continui scontri col nemico. Questa è davvero una caratteristica fondamentale visto che nei labirinti sarete costretti a battervi ogni 20 secondi. Contando i caricamenti e le schermate d'informazione post-battaglia, ogni incontro vi porterà via circa un minuto, un minuto e mezzo. In alcuni momenti vi capiterà di vagare senza meta sulla mappa, alla disperata ricerca del posto giusto da visitare per far proseguire la storia.

Questi punti morti sono comunque parte integrante di ogni gioco di ruolo e sono necessari per trovare oro da spendere, per incrementare l'esperienza dei vostri personaggi e per padroneggiare attacchi sempre più potenti.







Incontrare gente interessante, giovani fanciulle... e salvare la patria!

Aumentate il potere delle armi con la forza degli spiriti elementali!

Le arene in cui si svolgono i combattimenti sono completamente tridimensionali, mentre i combattimenti sono sempre in 2-D. Lo stile con cui sono disegnati i personaggi è più "realistico" e le animazioni sono veramente ben fatte. I personaggi che potete schierare in ogni battaglia sono tre. Quello in prima linea sarà colui che affronterà la battaglia vera e propria, mentre gli altri resteranno nelle retrovie pronti a usare oggetti e magie di supporto. Nel caso il vostro eroe principale venga sconfitto (o se decideste di farlo ritirare), il secondo prenderebbe il suo posto. Muza, per esempio, vi aiuterà durante la maggior parte dell'avventura curando le ferite del gruppo. La sua spada gigantesca e la sua forza bruta vi saranno anche utili per sconfiggere parecchi avversari con relativa facilità. Ma quando la battaglia si farà dura è di Meis che avrete bisogno. Grazie alle sue micidiali magie di evocazione, questo guerriero donnaiolo è in grado di avere la meglio anche sui nemici più potenti. Con l'evolversi dell'avventura, il potere della fiamma sacra donerà a Meis nuove magie che gli permetteranno di evocare bestie mitologiche e le divinità. Questi mostri combatteranno al fianco del vostro eroe in un tripudio pirotecnico di effetti speciali. Una delle innovazioni più interessanti di *Thousand Arms* è il sistema di potenziamento delle armi. Ogni volta che Meis incrocia una fonderia è possibile forgiare nuove armi magiche dall'aspetto sempre più minaccioso. Il sistema per la creazione di questi oggetti è davvero particolare. Per generare un nuovo armamento avrete bisogno di due cose: i Master Point, che potrete facilmente acquisire durante le battaglie e lo spirito elementale generato dall'amore di una ragazza. Per ottenerlo dovrete riuscire a fissare degli appuntamenti amorosi con i personaggi femminili che incontrerete durante la vostra missione. Maggiore sarà il grado di intimità raggiunto e maggiore sarà la quantità di energia amorosa che riceverete. In pratica, più sarete bravi a "rimorchiare", più invincibili sarete nella lotta. Questo sistema chiamato Master System aggiunge ulteriore spessore e divertimento all'avventura. *Thousand Arms* è in pratica una specie di mix tra un classico GDR e uno di quei simulatori di fidanzata tanto popolari in Giappone. Un'idea davvero innovativa e interessante.

Non crediate però che sia così facile far innamorare le fanciulle incontrate. Per trasformare Mais in un irresistibile rubacuori (come suo padre) dovrete agire come dei veri strateghi. Per fare colpo sulle donzelle dovrete dire la frase giusta in un momento particolarmente romantico o conquistarle con regali costosi ed esotici (proprio come nella vita vera... ehm, più o meno!).



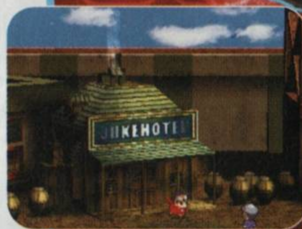




























Se riuscirete a comportarvi nel modo corretto, loro saranno sempre più amichevoli nei vostri confronti e si dimostreranno disponibili per uscire con voi una sera. Durante l'appuntamento, le ragazze vi faranno una serie di domande. Cercate di rispondere in modo istintivo, perché in questo caso non c'è una vera tecnica da seguire. Questo spaccato di "vita quotidiana" si rivela un piacevole diversivo alla solita serie di combattimenti e labirinti da esplorare. Non si può certo fare a meno di parlare della caratterizzazione sexy delle protagoniste (Wyla in particolare...). La tipologia di personaggi femminili che Meis incontra durante il gioco vanno dalla piccola e dolce studentessa indifesa fino alla ragazza indipendente e dispettosa. Se tutto questo non vi basta, sappiate che ci sono anche una serie di mini-giochi che servono per rendere più varia e divertente l'azione. Ci sarebbero talmente tante altre cose da dire su questo gioco, sui nemici che andrete ad affrontare e sugli infiniti colpi di scena della trama che non basterebbe un intero numero di Game Republic. Alcuni momenti della storia sono davvero indimenticabili. Non è facile decidere quale sia il momento più emozionante in *Thousand Arms*, ma chi di voi è un vero appassionato di "anime" sarà sicuramente conquistato dai fantastici dialoghi tra i protagonisti. Sfortunatamente al momento non abbiamo nessuna notizia su un'eventuale versione italiana. Speriamo che *Final Fantasy VIII* (quello in italiano della Sony) abbia successo e convinca qualcuno a tradurre anche quest'altro splendido GDR. Anche i filmati d'intermezzo realizzati in stile "cartone animato giapponese" sono davvero dei piccoli capolavori. Tutti i combattimenti più importanti sono preceduti da una sequenza animata in cui vi viene mostrato il lato malvagio del vostro avversario. Tutta la redazione è riunita in solenne preghiera affinché venga realizzato un seguito di *Thousand Arms*, che ci permetta di godere ancora una volta di un gioco diverso e indimenticabile. Naturalmente la realizzazione di questa preghiera dipende da voi. Attualmente ci sono moltissimi GDR disponibili per PlayStation, ma fatevi consigliare da chi di videogiochi se ne intende: *Thousand Arms* non può mancare nella vostra raccolta ed è la scelta obbligata subito dopo il mitico *Final Fantasy VIII*. Per rendere il gioco ancora più appetibile, l'Atlus ha deciso di includere nella sua confezione dei regali bonus che comprendono una card da collezione, un manuale d'istruzioni a colori (con una sezione dedicata ai disegni usati per la realizzazione del gioco), un adesivo per memory card e uno sconto speciale per ordinare un CD multimediale. In quest'ultimo potremo trovare icone, tracce audio, sfondi per il desktop, profili dei personaggi e moltissime altre cose riguardanti il mondo di *Thousand Arms*. Allora, cosa state aspettando?
Fate in modo che questo gioco diventi un successo altrimenti non ne potremo mai vedere un seguito!





Thousand Arms soddisferà anche il più accanito fan di giochi di ruolo grazie al suo perfetto mix di elementi classici e trovate innovative.







LEGACY OF KAIN
SOUL REAVER

Il mondo di Nosgoth è molto cambiato dall'ultima volta che lo abbiamo visto... Alla fine del primo capitolo il signore dei vampiri stava cominciando a mettere in atto il suo piano di vendetta contro il genere umano. Dopo aver fondato la capitale presso i pilastri di Nosgoth, Kain aveva richiamato dall'aldilà sei anime dannate per metterle a capo delle sue schiere di devoti non-morti. Il mondo viene presto travolto da questa minaccia soprannaturale e per gli uomini inizia un nuovo periodo di terrore.

Tutti questi eventi precedono *Soul Reaver* e servono da trama di sfondo alla missione di Raziel, il protagonista del gioco. Dopotutto chi potrebbe fermare il Re dei vampiri, se non un altro vampiro? Raziel era uno dei servitori più fedeli di Kain che però viene condannato a un millennio di sofferenze per aver mancato di rispetto al suo padrone (aveva "osato" farsi crescere le ali prima di Kain...). Capirete quindi quanto sia comprensibile la rabbia furiosa che Raziel prova nei confronti del suo signore e perché decida di vendicarsi in modo violento.

Il nostro eroe viene scagliato da Kain in un vortice e al suo risveglio si ritrova profondamente cambiato, nell'aspetto fisico e nei poteri... Sotto la guida di alcune misteriose entità, Raziel dovrà trovare Kain e i suoi generali per fargliela pagare cara.

Il personaggio principale è una vera gioia per gli occhi. Oscuro, veloce e animato splendidamente, Raziel si adatta perfettamente alle atmosfere cupe e opprimenti del gioco.

Al contrario dei titoli della serie *Tomb Raider* (nei quali bastava spostare qualche blocco per uscire dalle situazioni più disperate), in *Soul Reaver* le soluzioni agli enigmi saranno più difficili da trovare. I blocchi potranno infatti essere sollevati, accatastati e usati in molteplici modi.

Il vero cuore del gioco è l'opportunità del vostro eroe di passare dal piano d'esistenza spirituale a uno materiale. Nel mondo dei fantasmi gli oggetti sono solo ombre e il tempo è fermo, mentre nel piano corporeo potrete interagire con tutti gli elementi del fondale, ma sarete più vulnerabili. Quando







Esseri mostruosi, cacciatori di vampiri e mietitori di anime
La vendetta è un piatto da gustare caldo...

non riuscite a individuare una via d'uscita da qualche area, provate sempre a passare da un piano all'altro. Spesso gli scenari cambiano, rivelando appigli o blocchi da spostare. Come ormai avrete capito la meccanica di gioco è veramente eccezionale e mescola alla perfezione sezioni platform, esplorazione, combattimenti e avventura.
Al contrario di quanto accadeva in *Blood Omen* (in cui i filmati in CG interrompevano l'azione di gioco) in questo secondo capitolo i programmatori sono praticamente riusciti a ridurre a zero i tempi di caricamento. Il design dei generali di *Kain* è impressionante e rappresenta uno dei migliori esempi di grafica tridimensionale su PlayStation. Ogni volta che sconfiggerete un generale avversario, Raziel acquisirà una nuova abilità che gli permetterà di raggiungere zone prima inaccessibili. Durante il primo scontro con Kain, Raziel otterrà la mitica spada Soul Reaver (chiamata in Italia Mietitrice di Anime). Questa terribile arma si fonderà col corpo del protagonista permettendogli di usare nuovi incredibili poteri. Raziel guadagnerà inoltre la possibilità di nuotare, scalare le pareti, soffocare gli avversari e correre. Ma tutto questo richiederà tempo e sudore: all'inizio ve la dovrete cavare contando solo sulle mosse e gli attacchi base!
Ogni volta che entrerete in una nuova area dovrete attivare il portale di trasporto; in questo modo sarete in grado di tornare in quel livello molto velocemente. Naturalmente molti portali saranno nascosti, ma dovrete riuscire a trovarli tutti, visto che quando la vostra barra dell'energia (stranamente simile al logo del Dreamcast... mah!!!) arriverà a zero, vi ritroverete automaticamente nella prima area del gioco. Senza l'aiuto dei teletrasporti potrebbe essere una vera impresa ritrovare la strada.
Dopo aver completato il gioco una prima volta sarete assaliti dalla voglia di rigiocare per poter recuperare tutti gli oggetti magici sparsi per l'oscuro reame di Nosgoth.
Il gioco è ottimo anche dal punto di vista tecnico. I programmatori hanno lavorato a lungo per offrirci questo capolavoro (solo per mettere a punto i passaggi dal Piano Materiale a quello Spirituale sono servite settimane di test) e i difetti che abbiamo riscontrato sono minimi.
Per esempio quando vi avvicinate molto a un oggetto potrete notare una sgradevole distorsione dei materiali che ricoprono il modello tridimensionale. Negli ambienti più angusti inoltre si verifica qualche inconveniente con i poligoni, ma questa non è una novità per i possessori di una PlayStation. Un convincente effetto nebbia serve invece a mascherare perfettamente l'apparizione improvvisa delle strutture più lontane.
Sorvolando su questi piccoli difetti (che non pregiudicano comunque in alcun modo la giocabilità) possiamo tranquillamente affermare che Soul Reaver è uno dei migliori titoli mai realizzati sulla console Sony. La colonna sonora vi farà venire i brividi sulla schiena ancora prima di arrivarvi alle orecchie e sottolinea alla perfezione ogni situazione di gioco. La traduzione italiana è di ottimo livello. La recitazione dei doppiatori è davvero ben fatta, ma le loro voci sono troppo simili e molto spesso non si capisce se sta parlando Raziel o il Narratore (l'antico).
La sequenza che conclude l'avventura del vampiro ribelle nelle terre di Nosgoth ci ha un po' delusi. Dopo un gioco così vasto, appassionante e complesso ci saremmo aspettati qualcosa di più corposo e appagante, ma forse i programmatori hanno intenzionalmente realizzato un finale che lasci qualche spiraglio a un ipotetico terzo capitolo della serie.
Allora siete pronti? Affilate i canini e non dimenticate il mantello... la vendetta vi attende!











La nostra attesa è stata ricompensata! Il gioco è splendido, ricco di puzzle diabolici e di ambientazioni veramente terrificanti. Essere un non-morto non è mai stato così divertente...









capcom entertainment of japan









DINO CRISIS

Immaginate una notte buia e tempestosa... Il cielo è squarciato dalle pale di potenti elicotteri militari. All'improvviso arriva l'ordine. Dovete lanciarvi con il paracadute su una piccola isola recentemente presa d'assalto da un gruppo di terroristi intenzionati a rapire un famoso scienziato. Molto presto vi accorgete però che la vera minaccia è un'altra ed è molto più grande... Dinosauri!!! La prima vittima che incontrate non sarà facile da dimenticare. Il suo corpo smembrato giace in una pozza di sangue e pezzi dei suoi arti sono sparsi ovunque. Questo è ciò che vi aspetta in *Dino Crisis*. Le scene del gioco sembrano uscite direttamente da un vero film dell'orrore. La protagonista è una giovane agente speciale di nome Regina ed è la prima del team a rendersi conto che l'isola è abitata da lucertoloni affamati di carne umana. Ma cosa ci fanno queste terribili creature su un'isola sperduta in mezzo all'oceano? Questo è il mistero che dovrete riuscire a risolvere nell'ultimo titolo horror della Capcom. I feroci rettili hanno un'ottima Intelligenza Artificiale e lo dimostrano saltando attraverso finestre, sopra i tavoli e abbattendo porte. Sbucano fuori dalle grate di ventilazione quando meno ve lo aspettate e sono in grado di correre molto più velocemente di voi. In più di un'occasione vi ritroverete con le spalle al muro mentre un gigantesco T-Rex si lancia nella vostra direzione mostrandovi i suoi denti aguzzi. Vi sarà capitato spesso di giocare a titoli divertenti, ma che non riescono a coinvolgervi completamente. *Dino Crisis* non fa parte di questa categoria visto che è in grado di trascinarvi nella sua atmosfera horror dopo solo pochi secondi di gioco. Il motore grafico è uno dei migliori mai visti su PlayStation e gestisce in tempo reale personaggi e ambienti estremamente dettagliati. I toni di grigio usati per gli ambienti sono molto efficaci e creano scenari davvero tenebrosi. Ogni tanto la telecamera che riprende l'azione si sposta o segue il personaggio per rendere più suggestive le scene di combattimento o per sottolineare particolari situazioni. Esplorare l'isola e muoversi da un'area all'altra è addirittura più divertente che combattere contro Raptor e T-Rex. Molte sezioni del laboratorio sono bloccate da vari sistemi di sicurezza e per accedere alle nuove stanze dovrete risolvere alcuni originalissimi enigmi. Anche la possibilità d'interagire con i fondali ci ha davvero sorpresi. Per esempio è possibile usare i campi di forza sparsi per i corridoi per intrappolare i feroci dinosauri o sfruttare i condotti d'areazione per spostarsi più rapidamente nella mappa. Il sistema di gestione della colonna sonora è un altro elemento innovativo. L'accompagnamento musicale dinamico diventa più intenso per accompagnare in modo incisivo gli eventi sullo schermo e in più di un'occasione vi farà saltare sulla sedia. *Dino Crisis* è stato prodotto da Shinji Mikami, la mente creativa della serie di *Resident Evil*. Come avrete capito questo geniale programmatore è riuscito a portare i titoli horror a nuove vette, introducendo elementi innovativi e originali. E potremmo continuare a elogiare questo gioco per pagine e pagine, ma sinceramente preferiamo tornare a giocare...



***Dino Crisis* è un vero classico, un gioco che non dovrà mancare nella vostra collezione, un vero capolavoro del genere horror.**




PC ultra
giochi a massima velocità

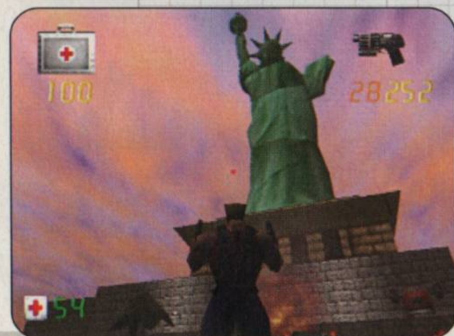
DUKE NUKEM: ZERO HOUR

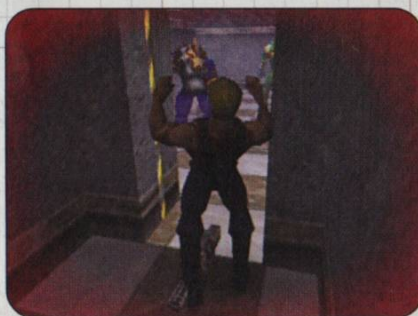
Credevate di avere visto tutto quello che Duke ha da offrire? Illusi! La sua seconda incursione su N64 è spettacolare!



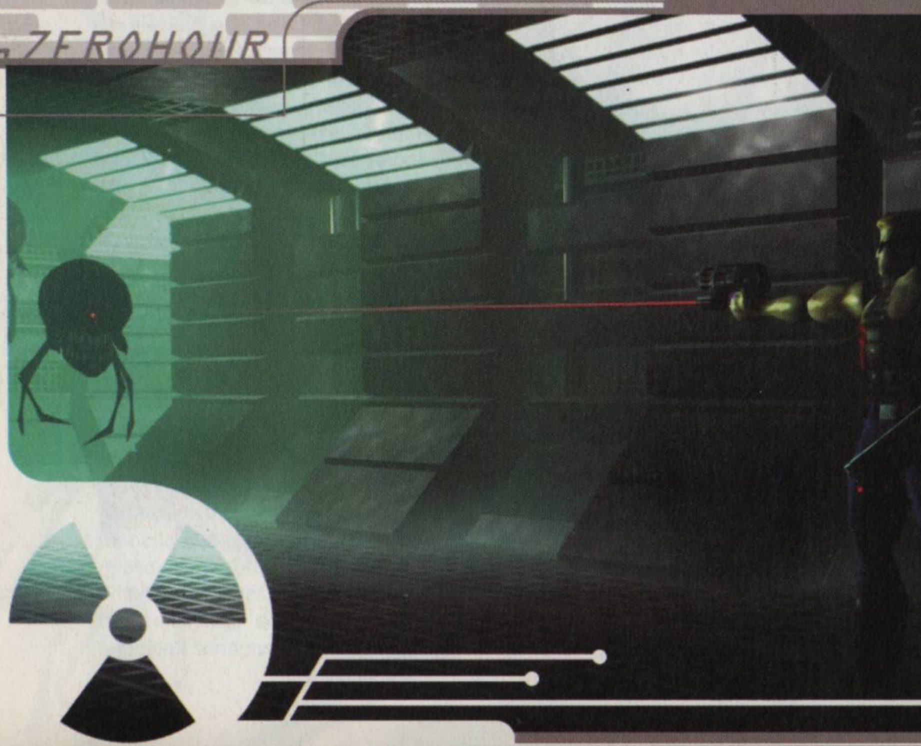


Se stavate pensando di smettere di giocare agli sparatutto avete scelto proprio il momento sbagliato. Perché? Evidentemente non avete ancora provato l'ultima incarnazione di Duke sul Nintendo 64 realizzata dalla GT Interactive. *Zero Hour* è più un gioco di azione/avventura che uno sparatutto in prima persona. È pieno zeppo di elementi comici, enigmi e scontri a fuoco (in terza persona) con le luci che vanno via all'improvviso rendendo più entusiasmanti e coinvolgenti le sparatorie. La GT questa volta ha proprio fatto centro. A parte la velocità di gioco che non è il massimo e l'animazione di Duke un tantino grezza, tutto il resto è davvero ben fatto. Ancora una volta dovrete affrontare la solita razza aliena determinata a conquistare la Terra. Come nel gioco per PlayStation (*Duke Nukem: A Time to Kill*), quei bastardi degli extraterrestri hanno rubato una macchina del tempo e sono intenzionati a cambiare il corso della storia e a impedire la nascita del nostro eroe. Il tema del viaggio nel tempo è stato sfruttato molto meglio rispetto a *Time to Kill* e anche il sistema di gioco è decisamente più raffinato rispetto al precedente tentativo di fondere *Tomb Raider* con un classico sparatutto in soggettiva. Il primo viaggio attraverso il tempo di *Zero Hour* vede Duke di fronte alla Statua della Libertà parzialmente distrutta. New York è una specie di immensa distesa ghiacciata e in cielo volano gli invasori alieni armati di terribili raggi psichici in grado di distorcere la mente (e lo schermo) del nostro eroe. Se tutto questo non bastasse, ecco sbucare anche delle orde di schifosissimi zombi in cerca di uno spuntino. Grazie alle vostre potentissime armi iniziate a dare una ripulita alla città, quando improvvisamente ecco che tra le strade congelate appare una ragazza mezza nuda che chiede disperatamente il vostro aiuto. In pochi secondi di *Zero Hour* troverete violenza esagerata, distruzione totale e procaci femmine a vostra disposizione... A proposito di ragazze: non crederete ai vostri occhi quando vedrete fino a che punto la Eurocom abbia sfruttato le famose allusioni erotiche di questa serie di giochi. In uno dei livelli troverete alcuni cartelloni pubblicitari con la bocca spalancata di una ragazza che sta per mangiarsi un succulento hamburger. La scritta in inglese vicino all'immagine può essere più o meno tradotta: "Più carne di quanta ne possa entrare nella vostra bocca"... E questa è una delle più innocue! Il metodo di controllo del personaggio è davvero molto curato. Sono presenti otto possibili configurazioni dei tasti che sfruttano al meglio il joypad del Nintendo 64. Quella che noi preferiamo è quella identificata come "Duke", che offre una configurazione classica alla *Turok* e sfrutta il D-pad per cambiare armi e oggetti. Nell'arsenale di cui disporrete per sbarazzarvi dei nemici troverete anche alcuni giocattoli davvero fantastici tra cui bombe, pistole a energia e lan-











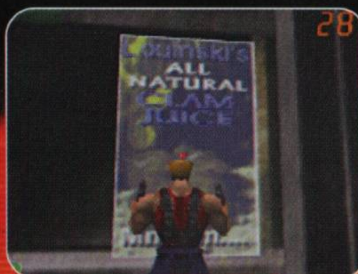








Basta sapere un po' di inglese per capire che queste pubblicità si riferiscono ad altro.... I ragazzi della Eurocom hanno un po' esagerato con i riferimenti sessuali! Chissà come avranno fatto a superare i controlli della Nintendo?





Ancora una volta il vecchio Duke si prepara a viaggiare nel tempo!
Gli alieni non sembrano avere intenzioni pacifiche!





cia-cianuro-radioattivo. Il fucile di precisione è senza dubbio l'arma più divertente da usare grazie alla sua funzione di zoom 8x in stile *Goldeneye* che vi permette di colpire i nemici da notevole distanza. Alcuni di questi armamenti sono piuttosto difficili da trovare, ma spesso risultano necessari per sbarazzarsi rapidamente dei nemici più cattivi. Il gioco non è eccessivamente difficile se agite con intelligenza, ma se diventate troppo imprudenti e uscite allo scoperto vedrete la vostra barra d'energia vitale scendere vertiginosamente. *Zero Hour* può essere visto in tre differenti risoluzioni grafiche (bassa, media e alta). Maggiore sarà la definizione e più lenta sarà l'azione di gioco. Comunque anche nella peggiore delle ipotesi, *Duke* sembra essere più fluido di *Turok 2* e la giocabilità non subisce grosse penalizzazioni. Nel complesso la grafica è veramente eccellente e gli effetti (come fuoco, nebbia e fumo) sono semplicemente spettacolari. State attenti a non farvi distrarre troppo dalla bellezza degli ambienti o non arriverete molto lontano. Alcune scelte dei programmatori ci hanno però convinto poco. Per esempio i punti di salvataggio non sono molto vicini l'uno all'altro e in alcuni casi dovrete riuscire a completare intere missioni prima di poter memorizzare i vostri progressi. Inoltre vi servirà una grande quantità di memoria per ogni salvataggio. In conclusione possiamo dire che *Duke Nukem: Zero Hour* sarà sicuramente un successo. La GT Interactive è finalmente riuscita a sfruttare al massimo le potenzialità della console Nintendo. Il nuovo gioco di Duke è un titolo di azione/avventura in 3D con delle tematiche mature, in grado di catturare l'attenzione di tutti. Se la Eurocom fosse riuscita a ottenere una velocità di gioco decente con questo livello grafico, sarebbe stato difficile trovare un degno concorrente per questo prodotto. In ogni caso ci troviamo davanti a un fantastico sparatutto in terza persona che non può assolutamente mancare nella vostra collezione...







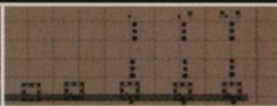


Nelle foto in alto Duke scopre nuovi usi per il suo fucile di precisione. Può arrostire qualche alieno o zoomare sulle ragazze per vedere se vale la pena salvarle... Di sicuro saranno riconoscenti. A buon intenditor poche parole...



Anche se odiate gli sparatutto, non potrete sicuramente resistere al fascino di Duke Nukem.





POKÉMON SNAP

• sviluppo:nintendo/hal • prodotto: nintendo/hal • disponibile: ora




Quando abbiamo visto per la prima volta la versione giapponese di *Pokémon Snap* siamo rimasti un po' perplessi. Francamente l'idea di scattare delle foto ai Pokémon nel loro ambiente naturale non ci sembrava poi così emozionante. Dobbiamo ammettere che ci eravamo sbagliati. Dopo aver passato diverse ore davanti al televisore giocando alla versione americana ci siamo resi conto dell'insospettabile potenziale di questo gioco.

In *Pokémon Snap* vi muoverete su percorsi predeterminati attraverso otto differenti mondi abitati dai piccoli poket monster. Lo scopo del gioco consiste nel guardarsi attorno nella speranza di individuare il maggior numero di Pokémon da fotografare. Alla fine di ogni livello avrete la possibilità di scegliere la migliore foto che avete realizzato di ogni differente Pokémon, e verrete valutati in base alla nitidezza dell'immagine, alla grandezza della creatura nella foto e alla simpatia della sua posa. Procedendo nel gioco acquisirete nuove abilità che vi daranno l'opportunità di catturare immagini sempre più belle e particolari. Potrete anche lanciare Pester Balls e Pokémon Fruit nella speranza di adescare le piccole creature o per creare situazioni divertentissime. Nei livelli più avanzati otterrete anche un flauto con cui comporre bellissime melodie che renderanno i Pokémon ancora più carini. Ogni volta che acquisirete una nuova abilità potrete esplorare nuovamente i primi livelli del gioco per scoprire tanti nuovi piccoli mostri.

Visto che in Italia non è ancora scoppiata la Pokémon-mania, siamo sicuri che pochissimi di voi prenderanno in considerazione questo gioco. Quando però arriverà anche dai noi il cartone animato che ha fatto impazzire America e Giappone, molti di voi faranno di tutto per procurarsi *Pokémon Snap*.











RC STUNT COPTER

• sviluppo: shiny • prodotto: titus • disponibile: ora

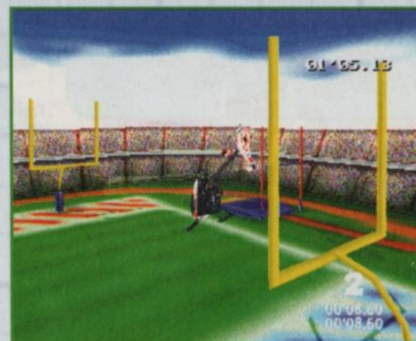



L'idea sulla quale è basato *RC Stunt Copter* è molto semplice ma incredibilmente innovativa. Usando il vostro Dual Shock come un telecomando, potrete prendere il controllo di un modellino di elicottero e affrontare una serie di missioni in arene sempre più fantasiose e intricate. La simulazione delle leggi fisiche è molto realistica e il controllo dell'elicottero è molto vicino a quello di un reale modellino. Spiegato in questo modo il gioco della Shiny sembra molto divertente, ma la realtà è tristemente diversa. Dopo un'ora di gioco sarete così frustrati che prenderete a morsi il vostro controller e lo lancerete in ogni parte della stanza. Parte di questo problema è imputabile alle leve analogiche del Dual Shock che si rivelano assolutamente inadatte a riprodurre i controlli dei radiocomandi.

La modalità a un giocatore permette di dimostrare le proprie abilità con diverse prove come voli di precisione, slalom, tiro a segno contro dei bersagli e percorsi a tempo. Potrete inoltre scegliere di cimentarvi in voli liberi senza restrizioni di tempo o obiettivi da raggiungere.

Temiamo che questo esperimento della Shiny non riuscirà a riscuotere un grande successo. Il complesso sistema di controllo potrebbe demoralizzare moltissimi giocatori. Se però riuscirete a non farvi scoraggiare dalle difficoltà iniziali, questo *RC Stunt Copter* potrebbe regalarvi qualche ora di sano divertimento. Consigliato a tutti i veri appassionati di volo simulato.











SOUL OF THE SAMURAI

• **sviluppo:** konami • **prodotto:** konami • **disponibile:** ora




Dopo dei capolavori di creatività come *Metal Gear Solid* e *Silent Hill*, non ci saremmo mai aspettati che la Konami producesse un titolo deludente come *Soul of the Samurai*. L'idea di creare una specie di *Resident Evil* ambientato nel Giappone feudale è davvero fantastica, ma sfortunatamente questo gioco non riesce neppure lontanamente a raggiungere il livello qualitativo degli ultimi prodotti PlayStation. I combattimenti tra samurai, le musiche tradizionali giapponesi, gli ambienti suggestivi e un forte uso di riferimenti storici reali sono tutti punti di forza. Sfortunatamente questi ottimi elementi non sono supportati da una struttura di gioco convincente.




La storia di base è estremamente superficiale ed è incentrata sulle avventure di un uomo e una donna samurai. Entrambi gli eroi sono in possesso di un vasto assortimento di spade con il quale affettare i vari nemici che incontreranno lungo il loro cammino. Vi troverete a combattere contro una discreta varietà di mostri e altri maestri di spada caduti sotto l'influsso malefico dell'insetto dello spirito. Durante le vostre investigazioni visiterete moltissimi luoghi del Giappone medioevale e potrete imparare nuove tecniche di combattimento con la spada. Durante i combattimenti sarete anche in grado di usare alcuni incantesimi speciali che vi permetteranno di sconfiggere i nemici più agguerriti.



Fino a questo punto *Soul of the Samurai* sembra abbastanza promettente, purtroppo la realizzazione tecnica rovina tutto. Tutti i personaggi sono graficamente insoddisfacenti e animati nel peggiore dei modi. Troverete anche molti errori nelle collisioni e vedrete spesso pezzi di protagonisti attraversare le pareti dei fondali. Anche i momenti di azione sono realizzati in maniera pessima, i combattimenti sono estremamente rozzi e troppo lenti per coinvolgervi veramente. I problemi di *Soul of the Samurai* sono veramente tanti. Probabilmente questo titolo riuscirà a catturare l'attenzione soltanto degli appassionati della storia del Giappone o i maniaci di titoli horror alla *Resident Evil*. Ci dispiace per la Konami, ma nonostante le molte frecce al suo arco, questa volta non ha assolutamente centrato il bersaglio.

COMMAND & CONQUER

• **sviluppo:** westwood studios for nintendo • **prodotto:** westwood studios for nintendo • **disponibile:** ora




Command & Conquer è una validissima aggiunta al numero sempre crescente di titoli per Nintendo 64. Gran parte della gente pensa che i giochi di strategia in tempo reale non siano indicati per un pubblico giovane. Sicuramente non sono pieni di azione e nella maggior parte dei casi non sono basati su grafica 3-D o su fantastici effetti sonori. Grazie alla loro meccanica semplice e alle spettacolari battaglie piene d'esplosioni sembrano comunque riscuotere un gran successo anche tra i fedelissimi delle console.

Command & Conquer per N64 è la conversione dell'omonimo titolo uscito nel 1995 per PC. Questa versione include tutte le missioni originali oltre a quattro nuovi scenari di battaglia. La storia di fondo è molto coinvolgente e i controlli sono intuitivi come ci si aspettava. La grandissima novità viene dalla grafica che ora è completamente in 3-D. La struttura del gioco rimane ovviamente la stessa. Gli obiettivi primari sono sempre uguali... dovrete raccogliere Tiberium (un minerale energetico), costruire basi, produrre unità da combattimento, difendere il vostro quartier generale e logicamente attaccare il nemico.




Le missioni incredibilmente coinvolgenti non sono l'unico punto di forza di questo titolo. Siamo rimasti particolarmente impressionati dall'incredibile numero di frasi digitalizzate usate sia nei briefing delle missioni che dai soldati stessi durante le battaglie. Non poteva certo mancare l'angelica voce del computer Eva, che vi aggiorna costantemente sull'andamento della vostra campagna bellica. Comunque l'effetto sonoro più bello di tutti rimane il suono tipo "spremuta" di quando usate un carro armato per travolgere i soldati nemici. Se cercate azione frenetica condita con fiumi d'adrenalina, allora compratevi un gioco di guida o un picchiaduro, ma se volete provare qualcosa di diverso che impegni un po' anche la vostra testa, allora *Command & Conquer* merita sicuramente i vostri soldi.



TARZAN

• **sviluppo:** eurocom • **prodotto:** sony • **disponibile:** ora




Dal punto di vista della grafica, *Tarzan* della Eurocom è sicuramente uno dei migliori giochi mai creati per PlayStation. Riesce a riprodurre molto fedelmente l'aspetto e l'atmosfera del film, mentre i colori ricchi e le morbide luci offrono un impatto visivo molto convincente.Le cascate scendono fluide dalle sporgenze, animali superbamente animati corrono dentro e fuori dagli alberi e volano ovunque miriadi di coloratissimi uccelli. La maggior parte del gioco si basa su quelli che sono gli elementi classici dei platform. La grafica è in 3-D, ma la struttura di gioco è bidimensionale come in *Pandemonium* o *Crash*.



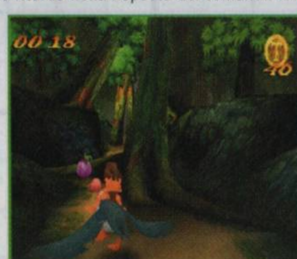
Per sbarazzarsi dei nemici, Tarzan potrà lanciare della frutta esplosiva o colpire i nemici con una lancia di pietra.

Potrete inoltre appendervi alle liane e saltare di rupe in rupe cercando di raccogliere bonus e arrivare ad aree altrimenti irraggiungibili. Tra un livello e l'altro potrete gustarvi alcuni bellissimi spezzoni tratti direttamente dal capolavoro della Disney. Un momento particolarmente coinvolgente del gioco è la movimentata scena del surf sull'albero. In questo caso vedrete Tarzan di spalle che sfreccia attraverso un difficile percorso disseminato di tronchi oscillanti. In altri livelli lo vedrete scappare da elefanti impazziti o in sella a buffi volatili.



Tarzan presenta molti punti a suo favore, ma è penalizzato da controlli poco reattivi. All'inizio troverete il gioco un po' frustrante. Solo agendo con molto anticipo e intuizione potrete compensare l'eccessivo ritardo nella risposta dei comandi. *Tarzan* ha anche altri problemi: è troppo semplice da finire e i livelli sono un po' troppo corti.

Ma nonostante questo vi capiterà di passare molte ore piacevoli nel tentativo di poter vedere tutti gli splendidi filmati.





Che dire? Il Game Boy Color è davvero magnifico. Logicamente noi di GR non potevamo ignorare gli splendidi titoli in uscita per questa piccola meraviglia della Nintendo. La perla di questo mese è sicuramente il divertentissimo flipper dedicato a Pokémon. Questa serie di cartoni animati nipponici ha già stregato il Giappone e l'America. Da settembre li potremo finalmente vedere anche qui da noi!



POKÉMON PINBALL

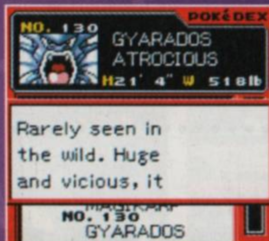
NINTENDO
DISPONIBILE ADESSO
4 1/2



I punti di forza di *Pokémon Pinball* sono una giocabilità incredibile, una longevità infinita, 150 Poket Monster da catturare e l'innovativa funzione di vibrazione mai vista prima in un gioco per GB.

All'inizio di ogni partita potrete decidere se giocare sul Flipper rosso o su quello blu. Ognuno dei due tavoli permette di raggiungere diverse locazioni in cui sono nascosti i Pokémon. Ogni razza ha un suo ambiente specifico, quindi per catturare dei mostri differenti dovrete riuscire a visitare tutte le zone. I Pokémon che entreranno a far parte della vostra collezione potranno anche essere addestrati in modo da guadagnare esperienza ed evolversi in una nuova creatura. Tutte queste azioni possono essere eseguite semplicemente mandando la pallina contro interruttori, bottoni e facendole percorrere le rampe del flipper. Alla fine di ogni partita, i Pokémon catturati verranno registrati all'interno di un database chiamato Pokédex.

In questa sezione potrete scoprire tutte le caratteristiche dei vari mostri e iniziare così a farvi una cultura su questa mania che ha stregato Americani e Giapponesi. I difetti del gioco? Solo due! *Pokémon Pinball* è un titolo davvero troppo ipnotico. Passerete gran parte del vostro tempo libero a tentare di catturare un mostro che manca nella vostra collezione. L'altro problema riguarda il comportamento della pallina, che a volte non è molto realistico.







GAME BOY COLOR MANIA

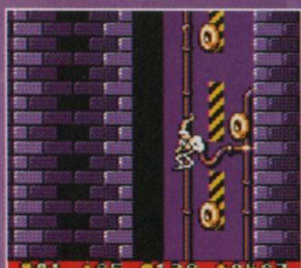
EARTHWORM JIM

CRAVE
DISPONIBILE AUTUNNO



Da quello che abbiamo potuto vedere nelle demo arrivate in redazione, *Earthworm Jim: Menace 2 the Galaxy* sembra davvero divertente. L'azione di gioco è quella di un classico platform con tutti i tipici ostacoli di questo genere (pavimenti che precipitano, nemici insidiosi, piattaforme semoventi, ecc.). Per difendersi dagli avversari, Jim può usare un vasto assortimento di pistole e mirare in otto direzioni diverse. Gli sfondi non presentano nessun effetto speciale, ma l'animazione dei personaggi è di altissimo livello e il sistema di controllo è davvero eccellente. *Earthworm Jim* sembra un platform semplice, immediato e coinvolgente. Aspettatevi presto una recensione completa.







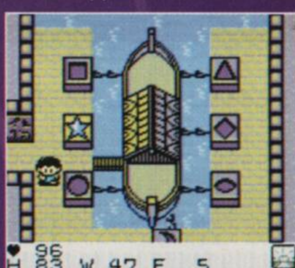
SURVIVAL KIDS



KONAMI
DISPONIBILE ADESSO
4

Ecco un grande gioco per passare il tempo nella sala d'attesa del dottore. In *Survival Kids* vi calerete nei panni di un ragazzino di 10 anni smarrito su un'isola deserta, armato solo di un coltello affilato e di una forte volontà di riuscire a sopravvivere. Durante le vostre esplorazioni troverete vari animali a cui dare la caccia e numerose tracce lasciate da altri abitanti del posto (come una vecchia capanna, falò spenti e uno scheletro in una cava). L'obiettivo finale è logicamente quello di riuscire ad abbandonare l'isola. Per non rendere il gioco troppo complicato, i programmatori della Konami hanno inserito numerosi aiuti. Il personaggio principale spesso vi suggerisce direttamente cosa fare come prossima mossa. Gli unici problemi che abbiamo avuto riguardano le finestre di testo. Vi capiterà spesso di esaminare per errore alcuni oggetti comuni e purtroppo non potrete saltare in alcun modo la descrizione che avete attivato. Malgrado i suggerimenti e gli aiuti, in alcuni casi è davvero difficile capire dove andare o cosa fare... ma dopotutto se il gioco fosse troppo facile non vi divertireste. In definitiva *Survival Kids* è un GDR abbastanza semplice e lineare con molta azione e alcuni enigmi davvero intriganti da risolvere.

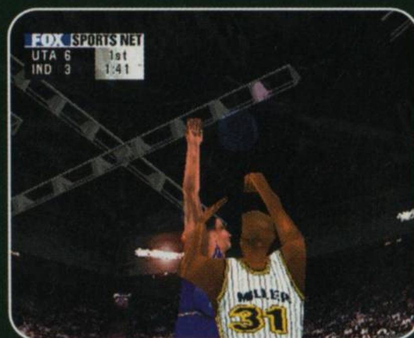






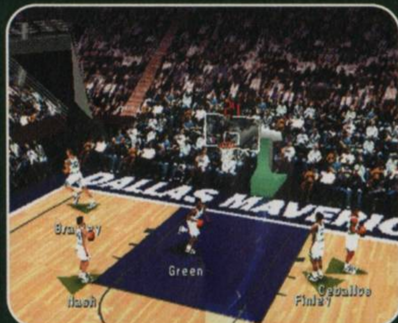


FOX NBA Championship 2000 è una nuova simulazione di basket prodotta dalla famosa Fox Interactive. Lo sviluppo è stato affidato ai ragazzi della Radical Entertainment e il risultato è un gioco tranquillamente in grado di competere con i mostri sacri di questo genere su PlayStation (cioè *In The Zone* della Konami e *NBA Live* della Electronic Arts). L'obiettivo principale dei programmatori è quello di ricreare perfettamente l'atmosfera che si respira durante la telecronaca di una partita di basket sulla Fox Sports (il canale televisivo via satellite della Fox). Angolazioni di ripresa spettacolari, stacchi veloci della telecamera e replay istantanei sono all'ordine del giorno e si ha proprio la sensazione di trovarsi davanti a una diretta televisiva. Il gioco è graficamente impeccabile e non ha niente da invidiare agli altri titoli programmati per quest'anno. I giocatori sono basati su modelli poligonali molto dettagliati. Le animazioni sono realistiche e convincenti e rimarrete letteralmente a bocca aperta quando vedrete i membri della vostra squadra correre indietro per difendere, saltare sotto canestro o muoversi freneticamente per il campo di gioco. La grafica di *NBA 2000* è di altissimo livello anche quando selezionate le inquadrature ravvicinate (come al solito ce ne sono molte tra cui poter scegliere). Anche il campo è realizzato in maniera soddisfacente con bellissimi tabelloni pubblicitari, segnalatori di punteggio animati e un pubblico realistico e coinvolgente. Il nostro maggiore sospetto era che tutta questa spettacolarità grafica nascondesse una meccanica di gioco scadente. Per fortuna abbiamo potuto giocare a *NBA 2000* per più di 20 ore (non consecutive, naturalmente) e possiamo affermare che questa volta non è così. Anche se la versione che abbiamo testato non era definitiva e l'Intelligenza Artificiale era ancora piuttosto grezza ci siamo comunque divertiti parecchio. Perché? Le azioni sono frenetiche e si susseguono velocemente, il comportamento fisico della palla è tra i migliori mai visti in una simulazione di basket e la giocabilità è assolutamente fantastica. Insomma ci piace perché è divertente! I programmatori hanno anche pensato di inserire alcune interessanti novità per migliorare il sistema di controllo. Una di queste innovazioni è il tasto "go-to guy". All'inizio del gioco potrete assegnare questo particolare tasto per passare la palla al vostro giocatore chiave posizionato in zone strategiche per segnare punti. Se volete passare la palla a un altro compagno dovrete semplicemente rivolgervi nella sua direzione e premere il tasto dedicato. Un altro tocco di classe è rappresentato dal movimento della testa dei giocatori. Se un giocatore tira da tre gli altri si girano per osservare la palla che viaggia a mezz'aria e si infila nel canestro. Assolutamente spettacolare! Un'altra cosa che ci è piaciuta molto è il Rebound Marker. Quando un tiro non entra, una piccola croce appare sul campo indicando ai giocatori il punto dove finirà la palla. In questo modo non si dovrà più agire alla cieca per prendere un rimbalzo. Nelle ultime settimane i programmatori hanno avuto tutto il tempo di eliminare quei piccoli difetti che ancora affliggevano *NBA 2000* e il risultato finale ci è sembrato davvero molto incoraggiante. Se cercate una simulazione completa, divertente e con una grande grafica, questo è il titolo che fa per voi.















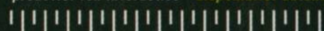




game republic sport '99

FOX NBA CHAMPIONSHIP 2000

sviluppo: radical prodotto: fox interactive disponibile: autunno



PlayStation

Dopo il divertente *Street Sk8er* e il fantastico *Tony Hawk Pro Skater*, adesso è la volta di *Skate And Destroy*. Prodotto dalla Rockstar e sviluppato dalla Z-Axis, *Skate And Destroy* sembra essere una delle migliori simulazioni di skate mai uscite sul mercato. Le modalità di gioco sono moltissime e il dettaglio grafico dei personaggi e delle ambientazioni è tra i migliori che abbiamo mai visto in un prodotto del genere. Una delle cose che ci è piaciuta di più è la modalità Inseguimento. Nelle varie aree di gioco si nascondono infatti alcuni poliziotti che tenteranno di fermare in tutti i modi la vostra corsa spericolata. Gli sbirri sembrano davvero malintenzionati e invece della solita predica vi colpiranno con manganelli, pungoli elettrificati o vi faranno inseguire da cani affamati. Nel gioco sono presenti alcuni dei più famosi luoghi di skateboarding del mondo. Vagamente ispirati agli scenari reali, posti come la China Bank di San Francisco sono a vostra disposizione pronti per essere fatti a pezzi. La meccanica di gioco è molto semplice. Si sceglie un livello, ci si esercita a piacimento all'interno dell'area selezionata e poi si entra nel vivo della competizione. La gara consiste in due minuti di evoluzioni sfrenate. Il giocatore che ottiene il punteggio più alto vince. Allo scadere del tempo arriveranno i tutori della legge e quindi dovrete darvela a gambe. Se riuscirete a raggiungere l'uscita in tempo potrete passare alla gara successiva. All'inizio i controlli risultano un po' complicati, ma un paio di partite basteranno a farvi diventare dei veri skaters professionisti.





Le vostre scorribande all'interno di parchi pubblici e tunnel della metropolitana si svolgono sempre di notte. Questa scelta contribuisce a dare un'atmosfera più cupa al gioco e permette ai programmatori di nascondere tutti i poligoni lontani dal vostro personaggio. In questo modo avrete degli ambienti un po' troppo vuoti, ma le animazioni e la velocità di gioco sono più che accettabili. Il sistema di controllo richiede la costante pressione dei pulsanti e se sbagliate una sola combinazione il vostro personaggio si schianterà a terra in modo estremamente spettacolare. Sembra che le modalità di gioco saranno parecchie e includeranno addirittura una gara di incidenti (chi realizza il più spettacolare vince). Non vediamo l'ora di spezzarci un paio di ossa...

game republic sport '99

THRASHER: SKATE & DESTROY

sviluppo: z-axis • prodotto: rockstar disponibile: autunno '99









Colpi al limite del lecito, azioni spettacolari e sfide all'ultimo touchdown. Tutto questo è *NFL Xtreme 2*. I 989 hanno fatto un lavoro eccellente nel catturare l'aspetto e l'atmosfera del campionato professionistico di football americano. L'impostazione di gioco è molto simile a quella di *NFL Blitz* (il violentissimo football americano senza regole prodotto dalla Midway) e di conseguenza tutto è piuttosto semplice e immediato. Scegliete una serie di lanci lunghi accompagnati da una o due finte in corsa per sorprendere l'avversario e farete touchdown premendo pochi tasti. Le azioni disponibili sono circa il doppio rispetto al precedente episodio. Purtroppo però quelle veramente efficaci sono poche, per cui spesso vi ritroverete a eseguire sempre le stesse mosse per segnare qualche punto. Alcuni potrebbero trovare la cosa un po' monotona, ma non dobbiamo dimenticare che *NFL Xtreme 2* è un titolo basato solamente sull'azione e non una simulazione realistica. Qui non dovrete perdere tempo per trovare la formazione giusta o scegliere la tattica più adatta per ogni situazione. Tutto quello che dovrete fare è portare la palla nella end zone, non importa come!

I programmatori dei 989 Studios hanno inserito una serie di nuove opzioni che rappresentano un netto passo in avanti rispetto alla precedente versione. Le animazioni dei giocatori sono migliorate sia dal punto di vista dei fotogrammi per ogni personaggio, sia nella qualità generale. Anche l'aspetto grafico è stato notevolmente migliorato, con giocatori più definiti e stadi ancora più realistici. Vincere le partite diventa troppo semplice e per arrivare al mitico Super Bowl non impiegherete molto tempo. Ma il vero cuore di *NFL Extreme 2* è senza dubbio la modalità a due giocatori. Prendete un amico, scegliete una squadra e dateci dentro. In questa modalità il nuovo lavoro dei 989 Studios è semplicemente fantastico. I programmatori sono riusciti a creare un gioco di football diverso da ogni altro titolo del genere disponibile su PlayStation. Quando abbiamo saputo che i 989 volevano fare un gioco sullo sport più amato dagli Americani, la nostra prima impressione è che volessero solo trovare un modo per fare qualche soldo extra. Invece questo prodotto si è dimostrato abbastanza solido e all'altezza della concorrenza. Noi continuiamo a preferire le simulazioni tipo *NFL 2000*, ma per quelli che cercano un titolo coinvolgente e non troppo complicato, *Extreme 2* potrebbe rivelarsi una piacevole sorpresa.

game republic sport '99

NFL XTREME 2

sviluppo: 989 studios • prodotto: sony disponibile: autunno '99





622.5km 415.6 280.1

JAPAN REPUBLIC

電気製品

sviluppo/prodotto **human** • uscita **già disponibile in Giappone** •

robot dandy



È grande, grosso e pesa parecchie tonnellate. Ve la sentite di prenderne i comandi? Salite sul Vodan per un giro di prova e non scenderete più!





Sicuramente non esageriamo affermando che questo *Robot Dandy* è uno dei titoli che dovrete giocare almeno una volta nella vita.

Il gioco vi cala nei panni di Mamoru, un ragazzino in grado di pilotare un gigantesco robot da combattimento. Quando verrete attaccati dai nemici dovrete spostarvi per la città alla ricerca di un posto sicuro in cui seguire la battaglia. Premendo semplicemente il tasto "select" il vostro joypad diventerà un radio comando con cui potrete prendere il controllo del vostro gigantesco robot chiamato Vodan. Tutto il gioco è visto attraverso gli occhi di Mamoru. Questo significa che a volte dovrete aggirarvi per la metropoli alla ricerca di un posto da cui seguire meglio il vostro mech da guerra. È una sensazione davvero incredibile quella di trovarsi ai comandi di un gigante di oltre 50 metri. Inoltre seguire l'intero gioco con gli occhi di un bambino aiuta a sottolineare le enormi dimensioni dei robot.



Bisognerebbe fare un applauso ai programmatori che hanno avuto il coraggio di sperimentare qualcosa di completamente nuovo facendo centro al primo colpo! Le sensazioni che si provano giocando a *Robot Dandy* non sono descrivibili a parole. L'atmosfera del gioco è talmente coinvolgente che in alcuni momenti vi sembrerà di comandare realmente il mastodontico robot. Dovreste provare a giocare questo titolo su un televisore con maxi-schermo. Vi sembrerà di essere letteralmente catapultati al suo interno. Il tipo di disegno con cui è stato realizzato Robot Dandy ricorda molto lo stile inconfondibile dei "manga". Qualsiasi interazione con i quattro personaggi principali del gioco viene sottolineata da filmati che sembrano usciti dai migliori cartoni animati giapponesi.



Prima di ogni missione Mamoru dovrà sottoporsi a un allenamento che gli consentirà di imparare le tecniche necessarie a superare il livello successivo. Nonostante il parlato sia completamente in giapponese, vi possiamo assicurare che imparerete a manovrare Vodan con grande facilità.

I menu di controllo e di configurazione sono ben fatti e molto immediati. Ogni opzione è a portata di mano ed è pronta per essere cambiata a vostro piacimento.

Bisogna ammettere che ci sarebbe piaciuto molto capire alla perfezione tutti i dialoghi. Se questo sogno non dovesse avverarsi, andate al più vicino negozio che tratta titoli d'importazione e dategli un'occhiata. Potrebbe essere amore a prima vista.







(A) Potrete girare in città liberamente, ma sempre con il vostro radiocomando a portata di mano. Non si sa mai, potreste avere bisogno di Vodan in qualsiasi momento! (B) Ecco, lo abbiamo fatto un'altra volta... se distruggerete troppi palazzi durante una battaglia sarete richiamati al Quartier Generale e vi beccherete una bella lavata di testa dal vostro Comandante. (C) Nelle sessioni di allenamento potrete imparare tutti i segreti di Vodan e in breve tempo diventerete dei piloti provetti.

GIUDIZIO DELLA REPUBLIC: Un gioco da avere assolutamente, procuratevene una copia. È davvero troooooppo divertente! In particolare tutti gli appassionati di fantascienza e di robot giganteschi non dovrebbero lasciarselo sfuggire.







sviluppo/prodotto **bandai** • uscita **già disponibile in Giappone** •



evangelion







Finalmente la Bandai rende giustizia a un anime, realizzando un eccellente adattamento











Dopo due film per il circuito cinematografico, valanghe di gadget e un paio di orribili videogiochi, sembra che i programmatori della Bandai siano finalmente riusciti a realizzare un titolo in grado di rendere giustizia a *Evangelion*.



La storia ripercorre fedelmente gli avvenimenti narrati nei vari episodi televisivi mettendo in risalto i combattimenti. La struttura di gioco è semplice e complessa allo stesso tempo. Inizialmente dovrete solamente cercare di eseguire correttamente gli attacchi per aumentare il livello di sincronizzazione tra Shinji (il protagonista di 14 anni) e l'Eva 01 (il suo gigantesco "robot") . Per riuscire in questa impresa dovrete seguire le indicazioni che compaiono sullo schermo. Se farete tutto nel modo corretto potrete causare sempre più danni ai vostri avversari. Per esempio, in uno dei primi quadri dovrete centrare una complessa serie di bersagli in pochissimo tempo. Andando avanti nel gioco le cose però si complicano. Uno dei momenti più entusiasmanti è senza dubbio lo spettacolare attacco sincronizzato di Shinji e Asuka (i fortunati possessori della videocassetta si ricorderanno sicuramente di Genesis 0:5). In questa sezione il gioco si trasforma in una specie di *Parappa the Rapper* e voi dovrete tenere il tempo della musica in sottofondo premendo i tasti al momento giusto. Se non conoscete *Evangelion* probabilmente tutto questo potrà sembrarvi noioso, ma per noi e per tutti gli altri fan della serie è semplicemente esaltante. I dialoghi, le musiche e l'atmosfera non possono essere descritti a parole e sono estremamente fedeli all'originale televisivo. L'unica vera mancanza è la fantastica sigla di chiusura dell'anime "Fly Me to the Moon". Per il resto c'è tutto quello che un vero fan dei mitici Eva potrebbe volere. Se c'è una qualche giustizia in questo mondo il gioco verrà presto distribuito anche in versione europea e possiamo assicurarvi che dedicheremo molto spazio all'evento. Non avete mai visto *Neon Genesis Evangelion*?



Fatevi un favore! Correte a procurarvi le videocassette e preparatevi a vivere una delle più sconvolgenti esperienze narrative degli ultimi anni.









(A) *Shinji e Asuka devono combattere in perfetta sincronia se vogliono sconfiggere Israfel (il Settimo Angelo).* ***(B)*** *Per combattere al meglio bisogna cercare di raggiungere un alto tasso di sincronia tra pilota e Robot.* ***(C)*** *La potenza di fuoco del Palette Rifle (una delle tante armi di cui dispongono gli Eva) è veramente impressionante.*

GIUDIZIO DELLA REPUBLIC: *Evangelion* è un perfetto adattamento della serie televisiva a cui si ispira. È fedelissimo all'originale e abbastanza giocabile da attrarre anche i non appassionati di Eva e soci.



電気製品

sviluppo/prodotto **konami japan** • uscita **già disponibile in Giappone** •

metal gear solid: integral



Il capolavoro di Hideo Kojima è nuovamente sulla cresta dell'onda! Solid Snake torna in azione con nuove modalità e più di 300 missioni d'allenamento!

Ricordate le missioni d'allenamento di *Metal Gear Solid*? Dovevano servire semplicemente per allenarvi a usare tutte le abilità di Solid Snake. In realtà sono state un tale successo che il team della Konami ha deciso di dargli più spazio all'interno del nuovo capolavoro di Hideo Kojima. Il terzo CD contenuto nella confezione di *Metal Gear Solid Integral* è infatti interamente dedicato alle VR mission. Nei più di 300 livelli di gioco verranno messe a dura prova tutte le vostre abilità di agenti speciali. Le sfide di Integral sono infinitamente più varie. Ogni missione è stata studiata appositamente per sfruttare al massimo ogni tipo di arma e spesso sarete costretti a spremervi le meningi per risolvere enigmi e raggiungere l'obiettivo entro il tempo limite. Sembra proprio che tutto sia stato programmato all'insegna dell'originalità e della varietà di situazioni. In alcuni livelli potrete controllare il ninja Grey Fox, uno dei personaggi più affascinanti della prima versione.

Ma le sorprese non finiscono qui. Tra le tante novità troverete un simpatico gioco per PocketStation e un'opzione per giocare con la visuale in prima persona.

Visto che Hideo Kojima ha apprezzato moltissimo il doppiaggio del *Metal Gear Solid* americano, in questa nuova edizione giapponese saranno inclusi i dialoghi in inglese (un'opzione permetterà comunque di scegliere i sottotitoli in inglese o giapponese). Ma questo incredibile titolo arriverà mai dalle nostre parti? Secondo le ultime indiscrezioni la Konami distribuirà in Occidente solo il CD con le nuove VR missions e quindi comprare la versione nipponica sarà la nostra unica possibilità per giocare con la visuale in prima persona e per sfruttare la PocketStation.

Integral è un gioco che ogni appassionato di *Metal Gear Solid* dovrebbe avere. Questa nuova edizione avrà senza dubbio più successo in Giappone a causa della novità del doppiaggio, ma per quanto ci riguarda ogni scusa è buona per calarci di nuovo nei panni del mitico Solid. A ogni modo la struttura del gioco principale non è stata modificata e quindi se non siete dei fan sfegatati di *Metal Gear Solid* potete tranquillamente aspettare l'uscita del disco VR prevista entro breve anche in Italia.









Queste immagini sono solo un piccolo esempio di quello che troverete nelle nuove missioni VR. (A) Una delle missioni per il FAMAS. (B) Questa sfida è stata progettata per insegnarci a usare le granate. La vostra missione è distruggere tutti i diamanti nel minor tempo possibile. (C) Ecco una delle stressanti missioni a tempo. (D) Gli enigmi da affrontare sono decisamente originali. In questo livello dovete far cadere la guardia in alto addosso a quelle che si trovano più in basso.

GIUDIZIO DELLA REPUBLIC: Le novità rispetto alla versione originale sono più significative per il pubblico giapponese, ma meritano sicuramente un'occhiata da parte degli appassionati occidentali di MGS. Le missioni VR sono un vero sballo!






sviluppo/prodotto **new corporation** • uscita **già disponibile in Giappone** •

adventures of little ralph

Un platform 2D veramente ben disegnato, Little Ralph vi farà trascorrere pomeriggi veramente unici!



The Adventures of Little Ralph è un'appassionante avventura in 2-D che ricorda i vecchi classici su console a 16-bit e sarebbe perfetta se solo fosse un po' più lunga. Se volete completare la vostra missione dovrete impegnarvi al massimo e possiamo garantire che il livello di difficoltà è abbastanza alto da tenervi incollati davanti alla tv per intere giornate. Purtroppo la lunghezza del gioco è assolutamente insoddisfacente. Quando porterete a termine la vostra missione avrete la sensazione che tutto sia finito troppo presto. I disegni sono bellissimi e le animazioni eccellenti. I programmatori della New Corporation si sono sbizzarriti e hanno creato un titolo pieno di tutte le caratteristiche dei vecchi platform. Per esempio, in uno dei livelli vi ritroverete ad affrontare una corsa frenetica su un carrello minerario in stile *Donkey Kong Country* (per Super Nintendo) mentre orde di nemici vi attaccheranno da ogni direzione. E quando meno ve lo aspettate Ralph torna alle sue dimensioni normali per combattere i nemici di fine livello. Questi scontri si svolgono nello stile dei classici picchiaduro 2-D (come *Street Fighter 2*) con una valanga di mosse e super mosse che vi permetteranno di avere la meglio sul vostro nemico. La New Corporation ci ricorda un po' la Yukes ai suoi esordi. Il loro primo gioco (*Hermie Hopperhead*) era un magistrale platform in 2-D (e la colonna sonora era una delle migliori mai composte in un videogioco). Ma la successiva incarnazione del personaggio (completamente in 3-D) non ci aveva impressionato più di tanto. Speriamo che questo platform bidimensionale riesca a ottenere successo in un mondo ormai dominato da titoli 3-D. Con un gioco dal titolo *The Adventures of Little Ralph* l'impresa non sarà certo facile...









GIUDIZIO DELLA REPUBLIC: Se solo non fosse così corto, *The Adventures of Little Ralph* sarebbe davvero un capolavoro. Se vi piace il 2-D allora non potete lasciarvi scappare questo gioco.



sviluppo/prodotto **Enix** • uscita **già disponibile in Giappone** •

pop'n tanks



Una miscela di azione e comicità sta per travolgere la PlayStation!

Pop'n Tanks è un divertentissimo titolo di azione/sparatutto in 3-D che ha per protagonisti alcuni buffi carri armati. Il vostro compito sarà quello di guidarli attraverso ogni tipo di terreno. Dovrete affrontare pendii, terreni irregolari, mulini a vento, edifici, pali del telefono, macchine e camion che vi si piazzeranno davanti, ma con i vostri potenti cingoli non ci saranno problemi. Ogni carro è composto da più di 450 poligoni e i movimenti sono stati riprodotti in modo molto realistico. Ma nonostante l'estrema cura dei particolari il gioco mantiene sempre una grande carica umoristica. Giocando a *Pop'n Tanks* si ha la sensazione di guidare un modellino radiocomandato.

I comandi rispondono in modo veloce e sono estremamente intuitivi. Inizialmente potrete scegliere tra otto diversi modelli di carri armati e sarà possibile aggiungere potenziamenti e nuove parti al vostro mezzo. Per ottenere i pezzi più potenti dovrete affrontare alcuni nemici controllati dal computer in sfide uno contro uno. Più netta sarà la vostra vittoria e migliori saranno i pezzi che riceverete.

Pop'n Tanks è stato strutturato per essere accessibile a tutti. Il sistema di puntamento automatico vi aiuterà per esempio a tenere sotto tiro i vostri avversari senza bisogno di usare troppi tasti per ruotare la torretta. Tutte queste semplificazioni potrebbero far insospettire i giocatori più esperti, ma non temete!

Grazie agli scenari originali e all'enorme quantità di potenziamenti *Pop'n Tanks* catturerà anche l'attenzione dei più esigenti tra voi.







WORLD RXP .0534.566. 349795 078.054

Playstation Review

fatal fury: wild ambition

GAME BY SNK

La prima impressione che avrete inserendo il CD di *Fatal Fury: Wild Ambition* nella vostra PlayStation sarà sicuramente positiva. Infatti sarete accolti da un'incredibile sequenza in Computer Grafica che racconta l'infanzia di Terry Bogard. Il livello qualitativo di questo filmato introduttivo è decisamente altissimo e lascia davvero a bocca aperta.

Dopo un'introduzione così sconvolgente vi aspetterete sicuramente un gioco di altissima qualità. Sfortunatamente non è così.

La grafica ricorda molto quella dei primi picchiaduro 3-D e anche il resto del gioco lascia molto a desiderare. I modelli poligonali dei personaggi sono costruiti malissimo e le animazioni risultano anche peggiori.

Il nuovo titolo della SNK non riesce insomma a raggiungere neanche lontanamente il livello tecnico di *Tekken 3* o *Bloody Roar 2*.

Un aspetto positivo di *FFWA* è il sistema di controllo che è ben realizzato e offre la stessa immediatezza di altri picchiaduro 3-D.





Tokyo 東京



電気製品

sviluppo/prodotto **from software** • uscita **già disponibile in Giappone** • giocatori **1** • dischi **1** • **memory card** •

spriggan lunar verse



I creatori di *Armored Core* sprecano un'ottima licenza

Questa volta la FROM Software ha mancato il bersaglio. Il team creativo che recentemente ha proposto l'interessante *Echo Night* nei mesi scorsi era riuscito a ottenere i diritti di una delle serie a cartoni animati più calde del momento, "Spriggan". Purtroppo le cose non sono andate per il verso giusto. *Spriggan Lunar Verse* è un titolo abbastanza accattivante dal punto di vista grafico, ma il sistema di gioco presenta delle pecche davvero imperdonabili. Per prima cosa, il titolo della FROM ha la peggiore gestione delle inquadrature degli ultimi tempi. I movimenti della camera automatica sono troppo lenti e nella maggior parte dei casi la visuale scelta dal computer si rivela scomoda per i giocatori. Questa situazione è talmente snervante che anche quando padroneggerete il sistema di controllo, farete comunque fatica a godervi il gioco. Un vero peccato. Dopotutto il design dei personaggi e degli scenari è soddisfacente e la colonna sonora non è niente male. L'unica salvezza per questo titolo potrebbe essere l'eventuale versione per l'Occidente. La compagnia incaricata della localizzazione potrebbe in questo caso risolvere i difetti tecnici dell'edizione originale. Visto che al momento ci sono parecchi titoli degni di essere giocati non crediamo esista una sola buona ragione per perdere tempo con un prodotto del genere. Speriamo vada meglio con *Armored Core 2*, recentemente annunciato per PlayStation 2.











GIUDIZIO DELLA REPUBLIC: Da una delle licenze più interessanti degli ultimi tempi, uno dei giochi meno riusciti degli ultimi tempi.



sviluppo **wepe camp** • prodotto **sony** • uscita **in Giappone inverno 2000** •

tomba 2



Il cacciatore di maiali torna in azione

Tomba (che dalle nostre parti è conosciuto come Tombi) dormiva sonni tranquilli nella sua casetta, ma all'improvviso arriva una misteriosa lettera e rovina tutto. Zippo annuncia infatti al nostro eroe con i capelli rosa che Pansy (un'amica di infanzia di Tombi) è sparita. Saranno stati i maiali cattivi? Come avete capito questa è la premessa al secondo capitolo di uno dei più divertenti e folli giochi di azione/avventura realizzati su PlayStation.

Abbiamo avuto la possibilità di provare questo fantastico titolo in occasione dell'ultima ECTS di Londra e ci è sembrato molto divertente. La grafica è stata completamente modificata e adesso ambienti e personaggi sono interamente tridimensionali. Comunque come in altri titoli del genere (*Klonoa*, *Crash Bandicoot*, *Pandemonium*) vi muoverete in percorsi predeterminati.

Lo stile grafico degli scenari è sorprendente e gli effetti di luce contribuiscono a rendere il tutto ancora più piacevole. Il gioco è stato arricchito da nuovi livelli e nel corso dell'avventura troverete alcune armi veramente originali.

Ovviamente aspettatevi la solita enorme quantità di puzzle ed enigmi da risolvere.









CONFIGURAZIONE PC:
PENTIUM 100MHZ
8 MB (16MB)
CD-ROM 2X

KOTOBUKI

Gli appassionati di giochi hentai sicuramente conoscono la C's Ware che è una fra le più importanti Software house giapponesi. Alcuni dei suoi giochi, come *Eve Bust Error* e *Desire*, sono usciti addirittura su Sega Saturn. Grazie a una casa americana (la Himeya Co.) è finalmente possibile giocare alcuni dei capolavori della C's Ware anche in inglese.

La barriera linguistica ha impedito per molti anni la diffusione di capolavori come *Doukyousei* e *Tokimeki Memorial* al di fuori del mondo dei maniaci di manga e anime. Grazie al lavoro di traduzione e adattamento, giochi che fino a ora erano solo delle sequenze di immagini stupende, acquistano una storia e una giocabilità che permette anche ai non appassionati di apprezzarne il valore.



Kotobuki è un gioco hentai un po' particolare. Non si tratta infatti di un'avventura grafica del tipo clicca e leggi, ma di un titolo d'azione con immagini hentai di alta qualità.



La meccanica di gioco è una specie di versione ultra giapponesizzata del biliardo... o meglio, si tratta di un *Bomberman* con stecca e palle da biliardo al posto delle bombe.

Potrete scegliere due personaggi (un ragazzo o una ragazza) con cui avventurarvi nel mondo di *Kotobuki*. Il vostro compito sarà quello di eliminare i nemici che infestano i vari livelli per poter spogliare una serie di belle ragazze (protagoniste dei vecchi titoli della C's Ware).

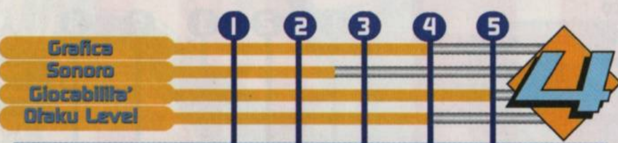
Durante la prima partita ci si trova un po' in difficoltà perché il meccanismo di gioco non è immediato, ma dopo pochi minuti si capisce subito qual è la tecnica migliore per schiacciare gli avversari. Dover portare a termine i vari livelli per potersi godere un'immagine hentai è veramente divertente. All'inizio la possibilità di vedere un disegno di una ragazza nuda è un ottimo incentivo per cercare di superare le difficoltà. Comunque dopo qualche partita inizierete a pensare più alla tecnica per superare un livello che alle immagini che vi aspettano. Dal punto di vista hentai, le "sequenze" di *Kotobuki* sono decisamente molto leggere. In definitiva ci troviamo di fronte a un titolo abbastanza piacevole, basato più sulla giocabilità che sull'erotismo. Se siete in cerca di forti emozioni, ma volete almeno capire cosa sta succedendo sullo schermo, allora vi consigliamo altri due titoli hentai tradotti in inglese: *Season of Sakura* o *Ring Out*.



LISTA DEI COMANDI:

- **X** - Fa apparire la palla.
- **Z** - Controlla la forza con cui la stecca colpirà la palla (più si tiene premuto, più aumenta l'intensità).
- **C** - Scava una buca per nascondersi.
- **V** - Per saltare fuori da una buca.





Un giochino divertente con immagini hentai non troppo spinte.







CONFIGURAZIONE PC:
- Pentium 100MHz
- 16MB (32MB)
- CD-ROM 2X

VIPER M1

Il primo videogioco hentai in italiano!

Questo gioco è stato pubblicato in Giappone da pochi mesi per commemorare il decimo anniversario di attività della Sogna, una delle più famose case produttrici di giochi hentai.

Il grande successo dei titoli della Sogna è sicuramente dovuto all'alta qualità dell'animazione che può essere paragonata a quella dei migliori cartoni animati su videocassetta (OAV). Alcuni animatori di *Viper* hanno infatti lavorato a serie famose come *Neon Genesis Evangelion* e *Sailor Moon* e molti Otaku considerano la Sogna più uno studio d'animazione che una vera casa di sviluppo di videogiochi. Non per niente i loro titoli sono identificati come Hyper Animation e sono recensiti anche da riviste come Newtype e Animage (vere e proprie bibbie per gli appassionati di animazione giapponese).

Viper M1 è il primo videogioco hentai tradotto in italiano e l'uscita è prevista per novembre. Oltre al vantaggio della traduzione, molto probabilmente avremo la fortuna di poter vedere quello che viene nascosto dalla censura giapponese nell'edizione originale. Per accontentare tutti i gusti, *Viper* è suddiviso in tre episodi con storie e personaggi differenti. Come si può vedere dalle immagini la grafica è molto curata e il meccanismo di gioco mescola quello tipico delle avventure clicca e leggi, a sequenze più interattive in cui dobbiamo guidare il nostro personaggio con il mouse o i tasti direzionali.





MY MOTHERS

Il primo episodio di *Viper M1* ha un nome senza senso, ma la storia è decisamente divertente.

Mika è una studentessa giapponese innamorata del suo vicino di casa. Un giorno questo ragazzo viene rapito dalla figlia di un potente industriale. Casualmente il padre di Mika è anche uno scienziato e, come nella migliore tradizione anime (es. Moldiver), costruirà una tuta robotica per aiutare Mika a combattere i cattivi.

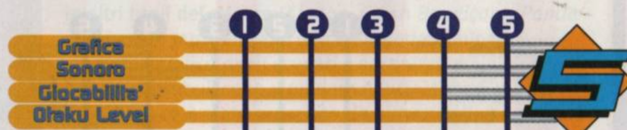
My Mothers contiene alcune delle animazioni più spettacolari mai realizzate per un videogioco hentai e sicuramente vi spingerà a guardarlo e riguardarlo, proprio come se si trattasse di una videocassetta.

GREEN BOY

Questo è l'episodio più strano: Natane, Namiki e Kazumi sono tre sorelle che lavorano in un negozio di fiori e che si ritrovano ad "allevare" un ragazzo nato da un seme... (ogni scusa è buona per creare delle sequenze hentai!).

THE MAY WORKS

Nel terzo capitolo di Viper una ragazza giapponese viene rapita da strani esseri alieni che la vogliono trasformare in una specie di incubatrice galattica. Da non perdere se siete amanti del genere "alieni vs ragazze indifese".



Sequenze animate di prima classe. Assolutamente imperdibile.







Touch Me

Koi no O-Kusuri

CONFIGURAZIONE PC:

- Pentium 100MHz
- 16MB (32MB)
- CD-ROM 2X





Il titolo di questo gioco non poteva essere più azzeccato, infatti la Mink ha rispolverato un meccanismo utilizzato nei primi videogiochi hentai in cui si poteva "toccare" una ragazza utilizzando il puntatore del mouse. Questo rende il gioco più interattivo rispetto alle normali avventure grafiche clicca e leggi, ma in alcuni casi è veramente difficile capire dove cliccare per accedere alla sequenza successiva. Anche se siete dei veri playboy, in certi casi farete molta fatica a individuare le "zone erogene" delle ragazze del gioco.

Touch Me è ambientato in un liceo femminile dove voi trascorrerete un mese come medico dell'infermeria. Hmm, se esistessero veramente scuole come queste forse varrebbe la pena studiare per diventare dottori.

Durante la vostra permanenza incontrerete cinque ragazze, ognuna con la propria personalità e con i propri problemi d'amore. Ovviamente il vostro compito è quello di curare il loro cuore con qualunque mezzo a disposizione. Dal lunedì al sabato potremo incontrare le ragazze prima del suono della campanella, durante la ricreazione e nel dopo-scuola. Se sarete riusciti a fare una buona impressione durante la settimana, la domenica avrete la possibilità di uscire con quella che più vi attrae.



Per riuscire a portare una ragazza al Love Hotel non dovrete fare troppi sforzi. A differenza dei classici *Tokimeki Memorial* e *Palette* questo *Touch Me* risulta estremamente semplice (forse anche troppo).

La grafica del gioco è molto curata. Lo stile con cui sono disegnati i personaggi e la colorazione sono radicalmente differenti rispetto ai vecchi giochi della Mink. Questa volta l'atmosfera è più gioiosa e le illustrazioni sono molto colorate e luminose.

L'estrema facilità di questo love game rende *Touch Me* adatto anche ai giocatori meno esperti, ma certo non giova alla longevità di un titolo che avrebbe guadagnato molto con un maggiore bilanciamento dei personaggi. In poche parole, le ragazze del gioco sono troppo facili...



Un'ottima (ma troppo semplice) alternativa al mitico Tokimeki Memorial. Consigliato ai principianti.





トレジャー

Japan Republic Sezione Speciale

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
B-5		1			
GR-1		3			
GR-1		2			
			送料：	円（手数料 円）	
商品数量		点	合計金額	9005円	



JAPANESE VIDEO
TV LD VC
T11000REP-1999
ANIME REPUBLIC
ANIME REPUBLIC VIDEO TRANSFER
•DIGITAL BROADCAST SYSTEM•
処理日
伝票No.
会社記入欄

フリーダイヤル：1.818.995.3383（FAX専用番号・24時間受付）

■A欄：商品合計額＋送料（手数料）を記入してください。

PERFECT BLUE

Copyright 1997/1998 Rex Entertainment
Durata 90 min.
Genere thriller
Lingua Giapponese

TRAMA: Basato su una storia di Takeuchi Yoshikazu e prodotto dal team che ha partorito *Memories* di Katsuhiro Otomo, *Perfect Blue* è uno dei prodotti più interessanti degli ultimi tempi. La storia narra le vicende della pop-star Mima Kirigoe, cantante di un gruppo "molto Spice Girls" chiamato Cham. Presa dalla febbre che investe ultimamente anche i veri cantanti, decide di passare dalla musica alla recitazione. Grazie al suo agente, Mima trova una parte in una popolare soap opera. Il ruolo che la ex-cantante deve interpretare prevede alcune scene un po' spinte che mandano su tutte le furie i suoi fan. Uno in particolare inizia a diventare un po' troppo insistente e inizia addirittura a pubblicare una pagina Internet contenente tutte le cose che Mima fa durante la giornata. Presto la realtà e la finzione televisiva si confonderanno in modo da creare uno psycho-dramma che si chiarirà solo nel finale. Se la trama non vi convince molto, sappiate che *Perfect Blue* per le sue qualità si è aggiudicato la bellezza di due prestigiosi riconoscimenti internazionali, quali il premio del pubblico per il Miglior Film Asiatico al Fant-Asia e il premio come Miglior Film Animato al Fantasporto Film Festival 1998.

DESIGN DEI PERSONAGGI: Piuttosto realistico, anche se c'è da dire che il character designer (colui che decide lo stile con cui devono essere disegnati i personaggi) si è preso più di una licenza artistica.

ANIMAZIONI: Non a livello del possente *Akira* o dell'ultra-tecnologico *Ghost in the Shell*, ma bisogna ricordare che *Perfect Blue* ha una trama realistica e quindi ha diverse esigenze nella rappresentazione delle scene. Le animazioni sono per la maggior parte ben bilanciate e di ottima qualità.

COLONNA SONORA: È come uno stradario che ti aiuta a viaggiare attraverso il film. Crea ottimamente l'atmosfera, cioè proprio quello che serve a questo anime.

PARTICOLARITÀ: Sicuramente gli ultimi 10 minuti del film, visto che stiamo parlando di un giallo. Preparatevi a un finale davvero shockante!

IN CONCLUSIONE: Probabilmente uno dei migliori film dell'anno, un vero lavoro fatto ad arte. Sicuramente con una migliore operazione di marketing in Giappone sarebbe diventato un film leggendario al pari di *Akira*... sarà stato limitato dalla trama, troppo particolare per la massa? Comunque sia siate felici, voci dicono che sarà uno dei prossimi titoli editi dalla Yamato Video in Italia! Vedremo.





SONIC THE HEDGEHOG: THE MOVIE



Copyright 1999 ADV Films (USA)
Durata 60 min.
Genere Azione/Avventura
Lingua Inglese

TRAMA: Quel maledetto di Robotnic è tornato alla carica. Questa volta il grassissimo scienziato pazzo ha deciso di rapire il presidente e sua figlia, la principessa Sara. Per liberare gli ostaggi, il folle vuole obbligare Sonic e Tails a combattere contro Metal Robotnic. Questo robot simile al nemico giurato del mitico riccio blu si è ribellato al suo creatore e ha preso possesso di Robotropolis. L'automa impazzito ha anche sabotato il Robot Generator che fornisce corrente elettrica a tutta la regione. Se i nostri due beniamini non lo fermeranno in tempo, il generatore esploderà e distruggerà il pianeta... o almeno questo è quello che dice Robotnic. Così Sonic e Tails si teletrasportano a Robotropolis dove incontrano subito dei grossi e "metallici" problemi. Fortunatamente l'arrivo di Knuckles salverà la vita del dinamico duo. Il gruppo di eroi arriverà al palazzo del nemico e scoprirà che le cose non sono proprio come sembrano. Il piano di liberazione era in realtà una trappola di Robotnic per trasferire la coscienza di Sonic all'interno di un robot (Metal Sonic).







DESIGN DEI PERSONAGGI: Nulla a che vedere con la squallida serie di cartoni animati americani (trasmessi su Italia 1 l'anno scorso)! I programmatori del Sonic Team hanno supervisionato il lavoro di produzione del film per cercare di rendere i personaggi perfettamente identici a quelli del videogioco.

ANIMAZIONI: In generale molto buone con momenti di assoluta magnificenza. Moltissime sequenze di combattimento sono così veloci che andrebbero viste al rallentatore.

DOPPIAGGIO: Sebbene sia un'edizione americana e non saremmo in grado di giudicarne il doppiaggio, ci preme segnalarvi la bravura dello staff dell'ADV che ha dato voce a personaggi che normalmente non ne hanno. Abbiamo trovato molto simpatici gli squittii nasali di Tail.

COLONNA SONORA: Alcune musiche prese da Sonic CD, più numerosi brani da videogioco accompagnano tutte le sequenze più emozionanti del film. Questa accattivante colonna sonora tecno/rock/ classica si sposa perfettamente con l'azione frenetica di questo cartone animato.

COMBATTIMENTI: Davvero spettacolari e pieni di divertentissime trovate. Gli amanti della serie di videogiochi dedicati a Sonic adoreranno questa videocassetta!

PARTICOLARITÀ: L'intero scontro contro Metal Sonic è gasante, ma il massimo si raggiunge nel finale che ricorda moltissimo il grandioso *Terminator 2*.

IN CONCLUSIONE: In occasione dell'uscita di *Sonic Adventure* per Sega Dreamcast, ecco arrivare un prodotto d'animazione di ottima fattura dedicato al più simpatico riccio blu del mondo. *Sonic the Hedgehog: the Movie* è un prodotto davvero imperdibile per tutti gli amanti di questo personaggio. Purtroppo negli U.S.A. è in preparazione una seconda serie realizzata dagli stessi autori della prima. Meglio consolarsi, quindi, con questo lungometraggio.

La versione vista da noi era in americano, quindi facilmente reperibile nei negozi che trattano dei video d'importazione. Se vi capita di averlo a portata di mano dategli un'occhiata.

Dopo averlo pagato, naturalmente...

















BAKURETSU HUNTER

Copyright 1999 ADV Films (USA)
Durata 60 min.
Genere Azione/Umoristico
Lingua Inglese

TRAMA: Nel continente di Spooner gli stregoni sono i padroni incontrastati. Grazie ai loro poteri magici possono tiranneggiare il popolo ormai ridotto alla fame. Ma... (c'è sempre un MA in questi casi...) nell'ombra, sconosciuti ai più, si aggirano i Bakuretsu Hunters (cacciatori di stregoni). Questi misteriosi combattenti hanno il compito di scovare i prepotenti e riempirli di botte. Marron Glacee, insieme a Chocolate e Tira Misu (due sorelle sado-maso) farà vedere i sorci verdi a tutti i terribili maghi malvagi!





DESIGN DEI PERSONAGGI: Il design dei personaggi è spigoloso e moderno, con colori molto vivaci e brillanti. In generale il cartone animato è molto gradevole, ma manca di varietà. Alcuni dei personaggi si somigliano tra loro, al punto che a volte diventa difficile distinguerli l'uno dall'altro.



ANIMAZIONI: Complessivamente buone, anche se in alcune occasioni ci sono fermi-immagine o scene ripetute che fanno risparmiare fotogrammi preziosi. In linea di massima le animazioni sono molto adatte al disegno.

COLONNA SONORA: La colonna sonora di base di *Bakuretsu Hunter* è di stile rock, ma quando serve si permette "incursioni" in altri generi. Accompagna discretamente l'azione, anche se da sola non ha molto senso.

COMBATTIMENTI: BOOM! CRASH! KABLAMM! Questo dovrebbe dirla lunga su come vengono gestiti i combattimenti in *Bakuretsu Hunter*. Dinamici, iperattivi, con un mucchio di esplosioni ed effetti speciali. Andando avanti nella serie ci sono purtroppo anche episodi più statici e meno divertenti.

PARTICOLARITÀ: Chocolate, Carrot, Tira Misu, Marron Glacee, Gateau, Croissant. I nomi dei personaggi mi fanno venir fame...

IN CONCLUSIONE: *Bakuretsu Hunter* è una bella serie umoristica, con una marea di combattimenti, belle ragazze poco vestite, incantesimi e chi più ne ha più ne metta. Concludiamo dicendovi che la Yamato ne ha già annunciata la prossima distribuzione in Italia, ma non si sa ancora la data precisa d'uscita.













MAKAI TENSHO

Copyright 1998 Phoenix
Durata 50 min.
Genere Horror/drammatico
Lingua Giapponese



TRAMA: In uno spietato Giappone medievale la religione cristiana inizia a fare proseliti tra le popolazioni e a prosperare grazie all'illuminata guida di un giovane profeta, Shiro Amakusa. I fedeli decidono così di aggregarsi e di creare una comunità fondata sulla pace e sulla fratellanza. Nonostante i buoni propositi questa congregazione viene mal digerita dai signorotti confinanti. Il protagonista di questa serie di OAV è Yagyu Jubei, un fortissimo guerriero che ha perso un occhio durante un allenamento con suo padre. A differenza del padre, Jubei è un tipo abbastanza pacifico, ma servendo la famiglia Takugawa si vede costretto a partecipare a una spedizione punitiva contro i Cristiani in compagnia di un manipolo di crudelissimi ninja Kogyonshu dai poteri spaventosi. Lo scopo di costui è di risvegliare i terribili poteri che racchiude in sé Shiro. Nonostante la rabbia, Amakusa viene comunque massacrato insieme alla sua comunità. Solo i più forti sopravvivono e il loro scopo diventa quello di vendicarsi dello shogunato Takugawa, di far risorgere con la magia nera Shiro, il loro messia, in versione satanica e di dare il via allo scontro finale.







DESIGN DEI PERSONAGGI: Non innovativo ma sicuramente piacevole e adattissimo alle atmosfere cupe.
ANIMAZIONI: Seguono i canoni delle migliori serie di OAV, in altre parole sono eccellenti. Esplodono nelle scene d'azione quando sangue e frattaglie varie riempiono lo schermo. Sorprendono anche nelle inquadrature poco "mosse", regalando sequenze dall'impatto emotivo devastante.
COLONNA SONORA: Opprimente, biblica, deprime e avvolge senza rubare la scena alle immagini. Un commento musicale perfetto a una storia di questo tipo.
COMBATTIMENTI: Innumerevoli e incredibilmente realistici nella loro "impossibilità". Non c'è spazio per il superfluo e quando bisogna accoppare qualcuno, lo si fa senza fronzoli e senza perdere tempo. Magari è poco spettacolare, ma fa accapponare la pelle, credeteci.
PARTICOLARITÀ: Senz'ombra di dubbio la sequenza in cui lo sfigatissimo Shiro Amakusa affronta Jubei dopo aver visto le teste mozzate dei bambini. Assolutamente magnifica ma per palati forti.
IN CONCLUSIONE: Una serie di 4 OAV tratta da un romanzo di Futaro Yamada e realizzata dagli stessi produttori dello splendido Giant Robot. Una serie caratterizzata da una vena di violenza incredibile, dove i malvagi trionfano e gli innocenti vengono sterminati. Un prodotto maturo e agghiacciante, un affresco emozionante di un medioevo violento e solo in parte "sporcato" da sprazzi di fantascienza fuori luogo.



NINJA RESURRECTION







Categoria: Rivista On Line
Nome: Otaku
Indirizzo: www.otakuezine.com

Aggiornamento: Mensile
Contenuti: Tutto per i fan del Giappone
Materiale: Solo articoli e qualche foto
Velocità: Buona
Grafica: Un capolavoro

Se amate il Paese del Sol Levante allora dovete visitare almeno una volta Otaku E-Zine. Si tratta di una rivista on-line dedicata esclusivamente al mondo degli otaku. Caratterizzato da una grafica che lascia veramente a bocca aperta, Otaku E-Zine offre una serie di recensioni e articoli su musica, film, videogiochi e cartoni animati provenienti direttamente dal Giappone. La velocità di aggiornamento sullo schermo è piuttosto buona, nonostante l'elevata qualità dell'interfaccia grafica di questo sito. Purtroppo le foto presenti non sono molte e non ci sono file da scaricare. Comunque gli articoli sono piuttosto interessanti e divertenti da leggere. Otaku E-Zine viene aggiornato una volta al mese, ma spesso gli update arrivano con un certo ritardo. In ogni caso ci troviamo di fronte a un ottimo sito Internet che vale la pena consultare di tanto in tanto anche se non siete degli incalliti otaku...

4

Categoria: Hentai
Nome: Anime SexHound
Indirizzo: http://anime.sexhound.net/sexdeath/pictures.html

Aggiornamento: Occasionale
Contenuti: Foto erotiche di personaggi di videogiochi e anime giapponesi
Materiale: Foto Hentai
Velocità: Appena sufficiente
Grafica: Essenziale

Un sito decisamente particolare di cui sconsigliamo la visione ai minori di 18 anni. Anime SexHound infatti è semplicemente una galleria di disegni erotici che hanno come protagonisti i personaggi di famosi videogiochi e cartoni animati giapponesi come *Evangelion* o *Sailor Moon*. La grafica di questo sito è praticamente inesistente, ma il materiale è abbastanza interessante (sempre se amate il genere). Sono presenti circa 200 immagini in tutto e chiaramente potrete anche scaricarle sul vostro disco rigido. La velocità di connessione è piuttosto scarsa e spesso bisogna aspettare alcuni minuti solo per aprire una pagina. Alcune immagini sono davvero ben realizzate e non scadono nel volgare, mentre altre purtroppo sono eccessivamente "esplicite" e sicuramente non adatte a un pubblico troppo giovane. Anime SexHound è comunque un sito da visitare se siete appassionati di fumetti Hentai e se avete almeno 18 anni.



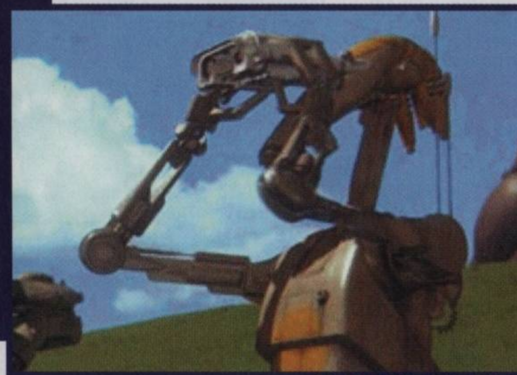




Categoria: Cinema
Nome: Star Wars
Indirizzo: http://www.starwars.com/episode-1

Aggiornamento: Quotidiano (o quasi)
Contenuti: Sito ufficiale di Episodio Uno: La Minaccia Fantasma
Materiale: Notizie, filmati, immagini sul nuovo episodio di Guerre Stellari
Velocità: Buona
Grafica: Semplice ma efficace

Il 17 settembre è stato uno dei giorni più attesi dagli appassionati della saga di *Guerre Stellari*. In questo fatidico venerdì infatti è uscito in tutte le sale cinematografiche italiane *Episodio Uno: La Minaccia Fantasma*, il nuovo capitolo della saga di *Guerre Stellari*. Se vi è piaciuto il film allora provate a fare un giro sul sito ufficiale del nuovo capolavoro di George Lucas. Troverete tutti i retroscena e le informazioni più curiose, filmati da scaricare, centinaia di immagini e anche i suoni originali della saga fantascientifica più famosa al mondo. Gli aggiornamenti sono praticamente quotidiani e la velocità di trasferimento dati è più che accettabile. La grafica è curata in ogni minimo dettaglio, con menu semplici e immediati per una facile navigazione. Ormai il film è uscito, quindi dovremo attendere almeno altri due anni prima di vedere il nuovo capitolo della serie (Episodio Due, per intenderci). Nell'attesa vi consigliamo di dare un'occhiata a questo bellissimo sito.





Categoria: Negozio On Line
Nome: Hobby Link Japan
Indirizzo: http://www.hlj.com



Aggiornamento: Settimanale
Contenuti: Negozio di modellismo
Materiale: Modellini di tutte le maggiori compagnie giapponesi
Velocità: Buona
Grafica: Curata e funzionale

Se siete appassionati di modellismo, Hobby Link Japan è un sito che dovete assolutamente andare a visitare. In pratica si tratta di un negozio on-line che tramite carta di credito vi consente di acquistare tutti i modelli di fabbricazione giapponese. Il catalogo è estremamente completo e comprende compagnie come la Tamiya o la Bandai. Troverete veramente di tutto, dalle action figure fino alle scatole di montaggio complete di istruzioni. I prezzi sono piuttosto buoni ma la cosa migliore è che la maggior parte degli articoli che offre questo negozio non arriveranno mai in Italia. Se siete appassionati di *Gundam*, *Evangelion* o *Final Fantasy* qui troverete molti modelli che vi lasceranno davvero a bocca aperta. Se invece preferite il modellismo militare o le auto di Formula Uno, allora la sezione dedicata alla Tamiya è quello che fa per voi. Il servizio offerto da Hobby Link Japan è davvero ottimo. Non avete scuse, accendete il computer e andate a visitarlo!











Categoria: Videogiochi
Nome: Seganet
Indirizzo: http://www.seganet.com

Aggiornamento: Quotidiano
Contenuti: Sito dedicato al Dreamcast
Materiale: Notizie, recensioni, immagini e filmati da scaricare
Velocità: Buona
Grafica: Non molto curata

Il Dreamcast ormai sta per uscire anche in Italia e i siti dedicati alla nuova macchina della Sega cominciano a spuntare un po' dappertutto. Seganet è sicuramente uno dei più completi tra quelli che abbiamo visitato. Anche se la grafica non è molto curata, i menu sono piuttosto razionali e facili da gestire. Grazie agli aggiornamenti quotidiani Seganet è in grado di offrire un servizio piuttosto valido, con notizie in anteprima, recensioni degli ultimi giochi per Dreamcast e una serie di immagini e filmati sui titoli ancora in fase di sviluppo. La velocità è accettabile anche se a volte i rallentamenti diventano troppo frequenti. La sezione dedicata alle recensioni dei lettori è davvero molto interessante. In pratica ogni amante del Dreamcast può scrivere la recensione di un gioco a sua scelta e i ragazzi di Seganet la pubblicheranno. Un ottimo sito dedicato a una delle console più impressionanti degli ultimi anni.



Categoria: Anime
Nome: Gundam Project
Indirizzo: http://gundam.anime.net



Aggiornamento: Settimanale
Contenuti: Sito dedicato a Gundam
Materiale: Notizie e immagini sulla mitica serie di cartoni animati giapponesi
Velocità: Buona
Grafica: Discreta

Gundam ormai è diventato un vero oggetto di culto. Purtroppo in Italia è stata trasmessa solo la prima serie, ma in Giappone i film dedicati al mitico robot non si contano più. Da un paio di mesi è uscita la nuova serie che si chiama *Turn-A Gundam* e se volete scoprirne tutti i segreti allora questo è il posto giusto per farlo. Se siete appassionati delle avventure di Char e Peter Rei, *Gundam Project* è un ottimo punto di partenza. Sono presenti descrizioni dettagliate di tutti i robot e i personaggi comparsi nelle varie serie e anche le trame di ogni singola saga sono descritte in maniera molto completa. La grafica non è nulla di strabiliante, ma i disegni dei mech e i ritratti dei protagonisti principali sono imperdibili.



Le action figures della Resaurus sono sempre qualcosa di spettacolare. E pensare che questa società aveva quasi ottenuto i diritti per la realizzazione dei personaggi di Sonic Adventure! Le loro nuove serie dedicate a *Street Fighter* sono davvero meravigliose. La prima include Ryu, Ken, Alex, Blanka, Vega e Cammy in versione realistica. Questi personaggi arriveranno presto anche nei negozi italiani grazie alla CD Verte.

La seconda serie della Resaurus dedicata a SF presenta alcuni personaggi in versione super deformed. Purtroppo in questo caso non abbiamo notizie su un'eventuale importazione ufficiale.
Anche i personaggi di *Quake 3* saranno presto disponibili qui da noi. In questa serie troverete Klesk, Sleeg e i Marine bot di entrambi i sessi!

GR ACTION

QUAKE 3 • STREET FIGHTER • SF MINI • BUFFY • FF VIII • NADESICO • MECHWARRIOR



Buffy the Vampire Slayer è uno dei telefilm più famosi negli Stati Uniti. Per questa ragione la Moore Creation ha deciso di sfruttare il successo della serie televisiva per realizzare un gruppo di action figures. Visto che provengono dalle stesse persone che hanno creato *Witchblade*, *Evil Ernie* e *Lady Death*, potete scommettere che questi giocattoli avranno un livello di dettaglio davvero incredibile. Purtroppo per vedere i telefilm di *Buffy the Vampire Slayer* su Italia 1 dovremo aspettare il 2000, quindi sarà difficile riuscire a trovare queste action figures nei normali negozi di giocattoli. Se però le volete intensamente, vi consigliamo di cercarle nei negozi di fumetti.

FINAL FANTASY VIII

Ehi, smettetela di sbavare... state rovinando il primo numero di Game Republic! Lo sappiamo che queste action figures di *Final Fantasy VIII* sono meravigliose, ma cercate di controllarvi!!! A settembre questi giocattoli invaderanno i negozi americani, quindi sarà più facile riuscire a trovarli anche in Italia. Il nostro consiglio è di comprarne due set, uno da aprire e mostrare con fierezza e un altro da conservare gelosamente nelle scatole originali.



Gli appassionati di Anime avranno sicuramente riconosciuto queste due bellezze della popolarissima serie TV *Martian Successor Nadesico*. Questo cartone animato è apparso sul circuito televisivo giapponese nel novembre '96 ed è andato avanti fino ad aprile '97.

Queste action figures sono prodotte da Bandai e sono vendute insieme a un CD interattivo per PC. Purtroppo sembra che nessuno le voglia importare ufficialmente in Italia, quindi correte a prenotarle nel vostro negozio di fumetti preferito.



Anche *MechWarrior 3* dell'Activision avrà presto una sua serie di giocattoli realizzata dalla Palisade Marketing.

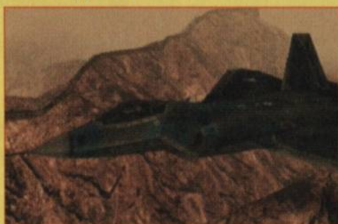
Come potete vedere da questa immagine i mech hanno un aspetto piuttosto realistico e potrebbero fare una figura fantastica nella vostra collezione di robot.



Codici Dreamcast

Airforce Delta [JAP]

sbloccare i caccia nascosti
Completando tutte e venti le missioni potrete pilotare i seguenti nuovi aerei:
AV-8B Harrier II
F/A-18C Hornet
F-15E Strike Eagle
Su-27B Flanker
Su-34 Platypus
S-37 Berkut
MiG-1.44 MFI



EE Lightning
Completate il gioco nella modalità Hard per aggiungere l'EE Lightning alla schermata degli acquisti.

opzioni speciali
Completate le venti missioni base a difficoltà normale e avrete la nuova voce 'Special' nel menu Opzioni. In questo modo potrete attivare i missili infiniti e togliere il display HUD durante le missioni.

Get Bass [JAP]

esca bonus
Finite tutte e cinque i giochi in "Professional Tournament" nella modalità Consumer e riceverete un'esca bonus: "Sonic!".

livelli bonus
Finite gli ultimi due tornei nella modalità Consumer e sbloccherete il livello "Falls" nella modalità Arcade.
Finite i primi due tornei nella modalità Consumer e sbloccherete il livello "Palace" (l'ultimo livello della modalità Arcade).

livelli extra per la modalità Practice
Completate il gioco nella modalità Arcade e sbloccherete tre nuovi livelli nella modalità Practice.



House of the Dead 2 [JAP]



tutti gli oggetti
Per avere tutti gli oggetti nella versione originale, dovrete finire la modalità Training con la difficoltà settata a cinque stelle rosse per ogni livello.

proiettili mortali
Potrete prendere i "death bullets" (proiettili mortali) nel terzo livello. Tutto ciò di cui avete bisogno sono i proiettili 2.0. Quando vedrete l'ostaggio nella barca, non salvatelo. Dopo questa scena arriverete in un punto dove vedrete dei piranha saltellare fuori dall'acqua. Qui dovrete sparare con i proiettili 2.0 alla porta che sta dietro ai pesci. Dietro la porta troverete i death bullets.

pistola al napalm
Per prendere la pistola al napalm dovrete far saltare la testa ai primi tre zombi del primo livello. Se avrete fatto centro apparirà per terra una nuova pistola. Sparatele e la pistola al napalm sarà vostra.

giocare all'House of the Dead originale
Una volta che avrete completato il gioco sarete in grado di giocare alla versione originale di House of the Dead.

Blue Stinger [JAP]

200 Hassy Drinks
Completate il gioco e salvate su VMU. Iniziate una nuova partita usando il precedente salvataggio e troverete nell'inventario 200 'Hassy Drinks' (100 piccoli e 100 grandi). Questo vi renderà quasi invincibili e inoltre non dovrete spendere i soldi per comprare queste speciali pozioni guaritrici.



codici per le 'Bank Cards'
Se siete un po' a corto di soldi, ecco i codici per sbloccare le varie bank cards. Per poterli utilizzare dovete andare alla banca di Kimra che si trova davanti al Rat's Place.

Bank Card	Codice	Importo
Eliot's	3532	$ 20
Kimra	1008	$ 4000
Yucatan	1861	$ 5700
Bermud	1394	$ 6000

immagini bonus
Se avete a disposizione un PC compatibile Windows, mettete il disco del gioco nel vostro CD-Rom e aprite la cartella "Omake". In questa cartella troverete diverse immagini dei personaggi del gioco (in costume da bagno o in uniforme da coniglietta) e alcuni file audio.

pistola laser
Portate a termine il gioco due volte e memorizzatelo su VMU. Ora iniziate una nuova partita caricando il salvataggio. In questo modo potrete utilizzare la pistola laser.
Nota: Quest'arma non la potrete trovare in nessun negozio!

codice per la Lab Card
Quando trovate la Lab Card nel Rat's Place, tornate da Janean. A questo punto Eliot darà la Lab Card a Janean e lei chiederà il codice. Il codice che dovrete inserire è "0513".

bombe telecomandate
Nella schermata dei titoli premete i seguenti tasti: X, Y, A, R, START, L, START. Se avrete inserito il codice correttamente avrete a disposizione un numero infinito di bombe telecomandate.

pistole speciali e munizioni infinite
Completando il gioco per due volte otterrete una pistola speciale. Se lo finirete tre volte avrete le munizioni infinite. Finendolo la quarta volta riceverete tutte le pistole speciali disponibili.

Dynamite Cop [JAP]



gioco bonus
Per sbloccare il gioco nascosto "Tranquilizer Gun" dovrete finire il gioco in una qualsiasi modalità.

missioni extra
Completate le prime tre missioni senza usare nessun "Continue" e potrete

accedere alle missioni 4, 5 e 6. Queste tre nuove avventure sono ambientate nelle stesse aree delle precedenti, ma sono molto più difficili.

crediti infiniti per il 'Tranquilizer Gun'

Se riuscirete a finire le prime tre missioni senza usare nessun 'Continue' otterrete i crediti infiniti per il gioco 'Tranquilizer Gun'.

usare Bruno di Die Hard Arcade

Per poter utilizzare Bruno di Die Hard Arcade dovrete collezionare tutti i Picture Frames del gioco.

usare monkey

Per giocare come Monkey dovrete completare le missioni 4, 5 e 6.



SEGA RALLY 2

modalità a 30 fotogrammi al secondo

Quando appare la schermata dei titoli premete ↑, A, ↓, ↓, ←, →, B, B, ↑. Un effetto suono confermerà il giusto inserimento del codice. Grazie a questo trucco Sega Rally 2 sarà molto più veloce e non subirà mai rallentamenti.

Tutte le macchine

Quando appare la schermata dei titoli premete ↑, ↓, ↑, B, A, Sinistra, B, B, ↓. In questo modo potrete selezionare immediatamente tutte le vetture del gioco.

Tutte le piste

Premete ↑, ←, ↑, →, B, A, B, →, ↓ quando siete nella schermata dei titoli principale. In questo modo saranno disponibili tutte le piste del campionato decennale.

colori alternativi per le macchine

Tenete premuto il pulsante a grilletto sinistro quando selezionate la Lancia Stratos, la Corolla WRC, o la Lancer Evolution per poter accedere a nuovi colori di carrozzeria.

secret Rally Track

Se riuscirete ad arrivare primi tutti gli anni nella modalità 10 Year Championship sbloccherete una nuova pista nascosta.

POWER STONE [JAP]

oggetti extra

Per guadagnare i 4 oggetti extra di Power Stone dovrete semplicemente finire il gioco con quattro personaggi diversi. Potrete trovare un'asta allungabile, una mitragliatrice, una pistola laser e uno scudo.



sbloccare i personaggi nascosti

Per poter utilizzare i vari personaggi nascosti dovrete finire il gioco con ciascun personaggio. Attenzione! Non dimenticatevi che ogni volta che porterete a termine la modalità Arcade con un nuovo personaggio, sbloccherete anche una nuova opzione nel menu "The World of Power Stone".

usare il nemico finale

Finite il gioco a qualsiasi livello di difficoltà senza usare alcun 'Continue'. A questo punto entrate nel 'Collection Menu' e andate alla dodicesima pagina. Qui vedrete un'immagine del Nemico Finale.

vedere i finali

Per poter rivedere il finale di ogni personaggio dovrete andare alla pagina 14 del Power Stone Collection.

SOUL CALIBUR

vestiti alternativi

Per selezionare i vestiti alternativi dei vari personaggi dovete andare nella schermata di selezione e premere il tasto Y. Così potrete vedere tutti i personaggi con i loro nuovi vestiti. Per tornare alla versione originale è sufficiente premere nuovamente il tasto Y.

cambiate il colore delle mutandine di Sophitia

Ecco un trucco davvero molto interessante... scegliete Sophitia e premete immediatamente il tasto relativo al vostro colore preferito. Continuate a tenere premuto il tasto finché non vedrete Sophitia mettersi nella sua posa di battaglia.
X = rosa
Y = blu
B = nero
R = giallo
A = bianco (colore originale)

Dati dei personaggi

Dovete ottenere tutte le immagini della prima collezione nel 'Museo' per sbloccare una nuova modalità che vi permetterà di vedere i dati di ogni personaggio.

modalità survival alternativa

Dovete ottenere tutte le immagini della seconda collezione nel 'Museo' per sbloccare una nuova modalità che vi permetterà di giocare a una nuova versione della modalità Survival.

modalità metal

Per attivare la modalità Metal, dovete prima sbloccare l'opzione Mission Battle. Fatto questo sarà sufficiente selezionare un qualsiasi personaggio premendo il tasto R. In questo modo il vostro personaggio sarà ricoperto da un brillante manto metallico durante il combattimento.

nuova presentazione

Dovete ottenere tutte le immagini della terza collezione nel 'Museo' per sbloccare una nuova modalità che vi permetterà di modificare il filmato introduttivo.

Giocare come Edge master

Per sbloccare Edge Master dovrete finire il gioco con tutti i personaggi, sia quelli base che quelli nascosti.



Giocare come Inferno

Per poter usare Inferno (l'avversario finale) dovete innanzitutto sbloccare il terzo costume di Xianghua nella modalità Mission Battle. Dopo di che dovete andare nella modalità Arcade e finire il gioco con Xianghua con il suo terzo costume (potete selezionarlo premendo i tasti Y+A). Fatto questo sarete in grado di usare il terribile Inferno.

selezionare le armi

Dovete ottenere tutte le immagini della quarta collezione nel 'Museo' per sbloccare una nuova modalità che vi permetterà di cambiare l'arma del vostro personaggio.

pose di vittoria

Ogni personaggio dispone di tre diverse pose di vittoria. Per vedere ognuna di queste dovrete premere i tasti X, Y, o B durante il replay.

water vein

Se finirete il gioco con Lizardman potrete sbloccare un nuovo viaggio chiamato "Water vein".

7091-3967-21659



Codici PlayStation

driver



Trucchi veloci

Come avrete notato, nel menu principale di Driver c'è un'opzione per l'inserimento dei codici. Data la difficoltà di certe missioni, abbiamo deciso di pubblicare un po' di trucchi che vi saranno sicuramente utili. Per attivare questi codici andate alla schermata "Inserimento Codici" e digitate le sequenze riportate qui di seguito.

Invincibilità
L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1

Immunità
L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2
(I poliziotti vi ignoreranno qualsiasi cosa facciate)

Retro Sterzo
R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1
(Complica esageratamente la guida)

Miniature
R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2
(Vi sembrerà di guidare una macchinina telecomandata)

Trampoli
R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1
(Alza in maniera esagerata le sospensioni della macchina)

Agli Antipodi
R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1
(Mette lo schermo sottosopra)

Titoli di Coda
L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1

Dopo aver inserito i codici, dovrete accedere alla schermata 'Cheats' per attivarli.



wipeout 3



modalità link per giocare in quattro

Caricate il gioco su due PlayStation Linkate (collegate tramite cavo link). A questo punto dovete accedere al menu delle Opzioni e tenendo premuto il tasto Start selezionate una voce qualsiasi con il tasto X. Fatto questo tornate indietro alla schermata delle opzioni e troverete la voce "Sttabilire Collegamento". Una volta che avrete selezionato questa modalità dovrete impostare a "due" il numero dei giocatori su entrambe le PlayStation. Se avrete fatto tutto bene non vi resterà altro da fare che selezionare la modalità GARA SINGOLA e scegliere veicoli e pista.

di tutto di più

Per inserire questi codici dovrete andare alla schermata delle opzioni. Entrate poi nella sezione Configurazione Gara e accedete alla schermata Nome Predefinito Primo Giocatore. Ora cambiate il nome del vostro pilota in base all'effetto finale che volete ottenere.

Effetto	Codice
Sbloccare la Scuderia Phantom	JAZZNAZ
Tutte le Piste	WIZZPIG
Tutti i Veicoli di Tutte le Scuderie	AVINIT

prototipi

Piazzatevi al primo posto in tutti i circuiti con tutti i veicoli delle varie scuderie nella modalità Gara Singola. In questo modo potrete selezionare la nuova opzione Prototipi dal menu principale.

Dino Crisis

Tutti noi di GR (uomini dal cuore impavido) non possiamo certo lasciarci intimorire da un branco di dinosauri affamati. Dopo svariate notti passate davanti al televisore abbiamo finalmente svelato tutti i segreti di questo magnifico gioco horror.

costumi alternativi, nuove missioni e armi speciali

Finendo il gioco una volta sbloccherete due nuovi costumi per Regina (un'armatura ipertecnologica e un costumino veramente mozzafiato).
Finendo il gioco una seconda volta otterrete un nuovo costume (una sorta di pelliccia stile donna delle caverne) e una nuova missione (Nome in codice Operation Wipe Out).
Quando finirete Dino Crisis per la terza volta riceverete il lancia granate con le munizioni infinite.



Croc 2

modalità cheat

Quando siete nella schermata iniziale, tenete premuto L1 e premete Triangolo, Sinistra, Sinistra, Destra, Quadrato, Su, Su, Sinistra, Cerchio. A questo punto iniziate una partita e premete L2 + R2 per accedere a un menu pieno di trucchi.

vite infinite

Alla schermata iniziale, tenete premuto L1 e premete Cerchio, Giù, Sinistra, Su, Destra, Triangolo, Giù. In questo modo nessuno potrà più impedirvi di completare la missione.



una scorciatoia nella 'water race' del primo mondo

Quando raggiungete la cascata, invece di fare il giro passateci attraverso e vi troverete dall'altra parte del fiume.

Star Wars: Episode 1 - The Phantom Menace

modalità cheat

Alla schermata dei titoli, tenete premuti L1+Select e premete il triangolo. In questo modo potrete accedere al "Cheat Menu". Grazie a questo menu potrete scegliere da quale livello iniziare e attivare l'invincibilità.
Nota: Questo trucco funziona solo con le prime versioni del gioco.

Final Fantasy VIII

Soluzioni dei test

Dopo aver superato la prova di ammissione al corpo speciale, andate al menu principale del gioco. Ora potrete accedere alla modalità Test. Ecco solo per voi le risposte alle prime 11 prove:



1°	S-N-S-S-S-N-N-S-N-N
2°	S-N-S-S-S-N-S-S-N-N
3°	N-N-S-N-S-S-S-N-S-N
4°	N-S-S-S-N-N-S-S-N-N
5°	N-N-N-S-S-N-N-S-S-S
6°	S-N-S-S-N-N-S-S-N-S
7°	S-S-S-S-S-S-N-S-S-N
8°	N-S-N-N-S-S-N-N-S-N
9°	N-S-N-N-N-N-N-N-S-S
10°	S-N-N-N-N-N-N-N-S-N
11°	S-S-N-S-S-N-S-N-N-S

In questo modo riceverete ben 12.000 Gil.

NFL Blitz 2000

Giocatori nascosti

Inserite questi codici al posto del vostro nome.

Giocatore	Codice
Mark Turmell Turmell	0322
Sal Divita Sal	0201
Jason Skiles Jason	3141
Jennifer Hedrick Jenifr	3333
Dan Thompson Daniel	0604
Jeff Johnson Japple	6660
John Root Root	6000
Luis Mangubat Luis	3333
Jim Gentile Gentil	1111
Mike Lynch Mike	3333
Brain Brain	1111
Dan Forden Forden	1111
Skull Skull	1111
Headless Guy Carltn	1111
Demon Shinok (MK) Shinok	8337
Raiden (MK) Raiden	3691



Syphon Filter



Armi e munizioni infinite

Entrate nel menu ed evidenziate la voce "armi". A questo punto premete Select+L1+L2+R2+○+× e tutto diventerà più facile.

Selezione livello

All'interno del menu opzioni evidenziate "Seleziona livello" e premete L1+L2+R1+R2+□+○+×.

Nemici deboli

Nel menu opzioni evidenziate la voce "Obiettivi" e premete ✚+L1+R1+R2+○+×. Se avete fatto tutto correttamente sentirete Logan dire una frase di conferma.

Um Jammer Lammy

I livelli di Parappa the Rapper

Per accedere ai quadri bonus di Parappa dovrete finire il gioco una volta e tornare alla schermata di selezione dei livelli. A questo punto premete il tasto Destra fino a raggiungere i livelli bonus.

Giocare in due con Parappa e Lammy

Completando tutti i livelli bonus di Parappa potrete accedere a una modalità di gioco che vi permetterà di divertirvi insieme a un vostro amico usando contemporaneamente sia Parappa che Lammy.



Personalizzare le musiche

Caricate il gioco. Quando vedrete apparire Lammy sullo schermo premete il tasto reset (della console) per riavviare il sistema. Lasciate ripartire il gioco e andate alla schermata dei titoli. Se avrete fatto tutto nel modo corretto vedrete apparire un nuovo menu vicino alla chitarra di Lammy. In questo modo potrete cambiare a vostro piacimento i brani musicali nei livelli.

NFL Extreme 2

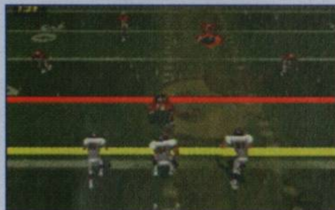
Giocatori super deformed

Andate alla schermata di creazione dei giocatori, e inserite questi codici al posto dei nomi del nome (First) e del Cognome (Last). (esempio First: Big – Last: Ben)

Codice	Effetto
BIGHEAD BOBBY	Testoni
COINHEAD COREY	Teste Bidimensionali
GEORGE GIRAFFE	Colli da Giraffa
BIG BEN	Giocatori Maggiorati
TINY TOM	Baby Giocatori
MONKEY MICKEY	Braccia Scimmiesche
SHRIMPY SEAN	Braccia Corte

Campi nascosti

Andate alla schermata di creazione dei giocatori, e inserite i seguenti codici.
POOL TABLE
EGYPT SPHINX
CITY SCAPE
LUNAR FIELD
AIRCRAFT CARRIER
Ora selezionate l'opzione "quick start" per iniziare una nuova partita.





Codici Wonder Swan

Beat Mania

Melodie bonus

Completate le prime dieci canzoni e poi dedicatevi a tutti i brani contraddistinti da tre stelle di difficoltà. In questo modo dovrete completare la modalità Normal. Ora avrete accesso a canzoni "Hard Techno" e "Attack The Music". Completate anche queste due categorie e sbloccherete un nuovo brano nella modalità Free Play.

Super Robot War Compact

Punti extra

Sganciate le bombe nella schermata della mappa, poi tenete premuto Y-3 quando appare il punteggio. Premete poi il tasto B per uscire e ancora il tasto Y-3 per accedere nuovamente alla mappa. Premete B per uscire di nuovo e... il gioco è fatto!



7091-3967-21659



NINTENDO 64

CODICI NINTENDO 64

FIFA SOCCER 64

Testoni
Accedete all'opzione "Customize Squad" e scegliete la squadra di Vancouver. Adesso cambiate il nome di ogni giocatore con 'ANATOLI'.

Mini-calciatori
Entrate nell'opzione "Customize Squad" e selezionate la squadra di Vancouver. Cambiate il nome di ogni giocatore con 'KERRY' e otterrete dei calciatori minuscoli.



Punti giocatore infiniti
Accedete all'opzione "Customize Squad" e prendete la squadra di Vancouver. Adesso cambiate il nome di ogni giocatore con 'DAVE'.

GLOVER

Palla gigante
Mettete il gioco in pausa e premete ↓, ↓, ↑, ↓, ↓, ←, →, ↓.

Palla boomerang
Dopo aver messo il gioco in pausa, premete →, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ←, ↓.

Controllare la palla
Mettete il gioco in pausa e premete ←, →,←, →, ↑, ↓, →, →. In questo modo sarete in grado di controllare la traiettoria della palla.

Incantesimo della morte
Come al solito, mettete il gioco in pausa e premete ↑, ←, ←, ←, ←, ↑, →, ↑. Per lanciare l'incantesimo premete il tasto R mentre mirate a un nemico.



Trovare i checkpoint
Mettete il gioco in pausa e premete ↓, ↓, →, ←, ↑, ↑, ↓, ←.

Modalità Hercules
Per rendere fortissimo Glover, mettete il gioco in pausa e premete ↓, ↓, ↓, ←, ←, ↓, →, ←.

Vite infinite
Mettete il gioco in pausa e premete ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, →, ↓, →.

Poteri infiniti
Dopo aver messo in pausa il gioco, premete →, →, ↓, →, →, →, ↑, ←.

Palla invisibile
Mettete il gioco in pausa e premete ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↓,↑.

Selezionare il livello
Mettete il gioco in pausa e premete ↑, →, →, ↓, ←, ↓, ↑, →.

Come disattivare i codici
Mettete il gioco in pausa e premete otto volte ↓.

IN-FISHERMAN BASS HUNTER 64



Pesci più arzilli
Per rendere i pesci un po' più attivi, andate nel menu opzioni e da lì accedete alla schermata "Cheat Code". A questo punto basterà inserire la parola HAPPYFISH.

Tutti i laghi
Per sbloccare tutti i laghi, andate nel menu opzioni e da lì accedete alla schermata "Cheat Code" e digitate ALLDLAKES.

Pesca facile
Per pescare i pesci più facilmente, andate alla schermata "Cheat Code". A questo punto basterà inserire la parola SUPERLURE.

Soldi a palate
Per iniziare il gioco con una vagonata di quattrini, andate nel menu opzioni e poi entrate nella sezione "Cheat Code". Inserite la parola ALLDCASH e diventerete ricchi.

Barche super veloci
Per utilizzare delle barche velocissime durante il gioco, andate nel menu opzioni e da lì accedete alla schermata "Cheat Code". A questo punto inserite la parola HYPERBOAT.

Pesci agli steroidi
Per pescare pesci enormi, andate alla schermata "Cheat Code" e digitate MONDOFISH.

STAR SOLDIER: VANISHING EARTH

Il primo livello bonus
Per accedere al primo livello bonus, iniziate una nuova partita. Durante la prima missione, cercate un'area con cinque piccole torri (quattro torri blu intorno a una rossa). Distruggete prima le torri blu e poi occupatevi di quella rossa. Se avrete fatto tutto nel modo corretto potrete accedere a una strada alternativa che vi permetterà di evitare il nemico finale. In questo modo potrete affrontare il primo livello bonus e un nuovo nemico.
Nota: Oltre a sbloccare il livello segreto guadagnerete anche 10.000.000 di punti.

Il secondo livello bonus
Per accedere al secondo livello bonus, dovete arrivare alla terza missione e cercare una zona dove ci sono sette navi (sei verdi e una rossa). Dovrete distruggere la nave rossa facendo attenzione a non colpire nessuna nave verde, altrimenti non potrete accedere al livello bonus.



Il terzo livello bonus
Durante la quarta missione vi troverete di fronte un gruppo di nemici (quattro verdi e quattro rossi). Anche questa volta dovrete distruggere solo le navicelle rosse. Questo vi aprirà il sentiero per il terzo livello bonus.

Feedback mortale
Quando state per essere colpiti dall'arma di un nemico, eseguite una giravolta. In questo modo il colpo tornerà indietro senza lasciare scampo al vostro assalitore.

Modalità fondale alternativo
Finite il gioco con il livello di difficoltà settato a 'Principiante" per sbloccare una nuova modalità Select Background.

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Pilotare il Naboo Starfighter
Questo codice vi permetterà di giocare usando il caccia stellare Naboo direttamente dall'Episodio Uno: La Minaccia Fantasma. Per poter sbloccare questa astronave dovrete prima inserire la parola HALIFAX? (attenzione a inserire anche il punto interrogativo) nella casella dei codici e selezionare l'opzione 'Enter Code'. Poi inserite la parola !YNGWIE! e selezionate di nuovo 'Enter Code'. A questo punto tornate alla schermata iniziale e scegliete una modalità di gioco. Ora andando al porto spaziale potrete selezionare anche il Naboo.



Quando il gioco si fa duro...
Se pensate che questo gioco sia troppo facile, questo codice vi renderà sicuramente felici. Nella schermata dei codici inserite la parola ACE e selezionate 'Enter Code'.

Nuovi eroi
Per cambiare la foto di Luke Skywalker nella schermata iniziale, andate alla schermata dei codici e inserite la parola HARDROCK. Poi tornate alla schermata iniziale e godetevi la nuova immagine.

Libero accesso a tutti i livelli
Con questo codice potrete accedere a tutti i livelli del gioco inclusi i tre livelli bonus. Come al solito, andate alla schermata dei codici e inserite la parola DEADDACK e selezionate la voce 'Enter Code'.
Quando andrete a selezionare il livello sarete in grado di scegliere fra tutti quelli a disposizione.

Buick spaziale
Se vi siete stancati di combattere contro la flotta imperiale con le solite astronavi, allora questo trucco fa sicuramente al caso vostro. Nella schermata dei codici inserite la parola KOELSCH. Con questo codice trasformerete la V-Wing in una comodissima Buick del '69. Sfortunatamente potrete usare il vostro nuovo mezzo solo nei livelli in cui potevate utilizzare il V-Wing.

Music Test
Per ascoltare tutte le musiche della colonna sonora di Star Wars, inserite la parola MAESTRO nella schermata dei codici. A questo punto andate al menu delle opzioni e selezionate la voce Showroom. Ora non vi resta che selezionare la modalità Concert Hall e rilassarvi ascoltando le fantastiche musiche della saga di Star Wars.



GoldenEye 007

Livelli bonus
Per accedere al livello Egiziano, dovete completare tutti i livelli nella modalità 007 Agent. Per accedere al livello Azteco, dovete completare tutti i livelli nella modalità Secret Agent.



Armi speciali
Per ottenere nuove armi speciali completate i seguenti livelli:

Arma	Livello
Magnum	'Antenna Cradle'
Laser	'Aztec Complex'
Golden Gun	'Egyptian Temple'

Mitragliatrice doppia
Nel livello delle caverne, nella stanza dove contattate Jack Wade troverete una scatola nell'angolo a destra. Se sparerete a quella scatola ne apparirà una sempre più piccola fino a che non compariranno due monitor. Sparate ai monitor e ciascuno vi darà una mitragliatrice. In questo modo avrete due AR33 e una potenza di fuoco doppia.

La stanza della pistola dorata
Arrivate al livello egiziano. Quando entrate nella stanza della pistola dorata dovete salire sul primo blocco illuminato. Poi premete ←, ←, ↑, ↑, →, →, →, ↑, ↑, ←, ↑, ←, ↑, ↑, →. A questo punto prendete la cassa che vedete al centro della stanza e vedrete scendere il vetro anti-proiettile. Ora potrete recuperare la pistola dorata insieme a qualche munizione.

Armi nascoste sul treno
Uccidete tutti quelli che troverete nella prima carrozza. Andate avanti verso le leve dei freni e troverete due casse. Rompetele e potrete prendere un RC-P90 e un DD4 che vi renderanno la vita MOLTO più semplice.

La locandina
Per vedere la locandina del film GoldenEye andate al bunker nr. 2. Quando avrete trovato la cassetta CCVV, premete Start e andate a cercare la cassetta nella lista degli oggetti. Posizionatevi sulla cassetta e premete due volte Start. Se avrete fatto tutto bene potrete vedere la locandina di GoldenEye nel quadrante del vostro orologio.

MONSTER TRUCK MADNESS 64

Circuito Azteco
Per sbloccare la 'Aztec Challenge' dovete completare con successo un qualsiasi circuito a livello di difficoltà impostato su 'facile'.

Circuito Alpino
Per rendere disponibile il circuito 'Alpine Challenge' dovete completare con successo un qualsiasi tracciato col livello di difficoltà settato a 'normale'.

Pista della morte
Per sbloccare il tracciato 'Death Trap' dovete completare con successo un qualsiasi circuito impostando il livello di difficoltà su 'difficile'.

Camion volante
Dal menu principale, selezionate l'opzione "codes" (Codici), poi digitate "flyboy". Iniziate poi una normale gara e il vostro camion avrà le ali.





7091-3967-21659

CODICI PC

BRAVEHEART

Abilitare tutti i codici
Per abilitare tutti i codici del gioco, premete il tasto [CANC] e scrivete "SESQUIPIDILIAN".
Nota: tutti i codici devono essere inseriti durante la modalità di gioco 3D.



Ritirata istantanea
Per far ritirare istantaneamente tutte le vostre truppe premete il tasto [CANC] e scrivete "bucks fizz".

Una morte indolore per i vostri nemici
Per uccidere tutti i vostri nemici, premete il tasto [CANC] e scrivete "BANNOCKBURN".

A morte il cameraman
Per bloccare la visuale di gioco, premete il tasto [CANC] e scrivete "killcam".

Incendiare le costruzioni
Per dare fuoco a tutte le costruzioni, premete il tasto [CANC] e scrivete "DRESDEN".

COMMAND AND CONQUER: AFTERMATH

Soldati gratis
Costruite un silo per missili. Quando il missile è pronto, vendete il silo e lanciate immediatamente il missile. Se sarete stati sufficientemente veloci la vendita verrà bloccata e vedrete qualche soldato venire fuori dal silo.

Come localizzare i sottomarini
Per scovare i sottomarini nemici, dovete selezionare una vostra nave e muovere il cursore sullo schermo del radar.



Se il cursore diventa rosso significa che in quella posizione è appostato un sottomarino nemico.

Strategie di gioco sovietiche
Se giocate con l'esercito sovietico, e avete a disposizione una "cortina di ferro" e un silo per missili, mandate un vostro carro armato tra le linee nemiche. Quando verrà attaccato usate sul carro armato la cortina di ferro. Nel momento in cui il vostro mezzo sarà stato circondato. Lanciategli addosso una bomba atomica.

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY



Non riuscite a superare un determinato livello di questo difficilissimo gioco? Niente paura, GR arriva in vostro aiuto con tutte le password per accedere ai vari livelli.

Password di livello

Livello	Password
2	KXII7
3	GOH9O
4	HCOAU
5	TF4AO
6	T8TSN
7	TLESF
8	TUSLV

INTERSTATE 76

Auto-distruzione
Per far esplodere la vostra macchina, dovete semplicemente premere contemporaneamente i tasti CTRL, ALT e X.

Saltare i livelli
Durante una missione della modalità T.R.I.P. premete contemporaneamente CTRL e SHIFT. Mentre li tenete premuti



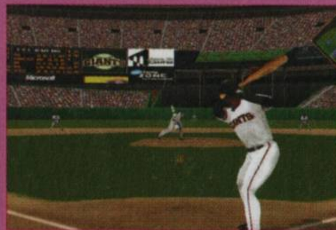
scrivete GETDOWN. Se avrete fatto bene sentirete dire "Get Down". A questo punto verrete attaccati da una vagonata di nemici. Non opponete resistenza e fatevi distruggere; in questo modo verrete trasportati alla missione successiva.

Pilotare un elicottero
Per correre con l'elicottero, selezionate Phaedra Rattler come vostro veicolo e inserite "retpocileh" come nome alternativo.

Usare l'elicottero nel livello finale
Nella schermata di selezione dei veicoli per l'ultimo livello, cliccate sull'elicottero nell'angolo in alto a sinistra dello schermo.

MICROSOFT BASEBALL 2000

Microsoft team
Per giocare con la squadra della Microsoft, digitate "Microsoft" al posto del nome del giocatore.



Robot team
Per giocare con una squadra di Robot, digitate "ROBOTS" al posto del nome del giocatore.

Whizbang team
Per giocare con la squadra Whizbang, digitate "WHIZBANG" al posto del nome del giocatore.

GAME BOY COLOR — CODICI GAME BOY

LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

Musiche alternative
Per cambiare il sottofondo musicale iniziate una nuova partita e inserire ZELDA (tutto maiuscolo) come nome del vostro personaggio.

Frecce esplosive
Mettete l'arco e le bombe come armi attive, premete poi A e B contemporaneamente e lancerete una freccia esplosiva.

nightmare key

Se avete problemi nel finire il secondo livello, eccovi qualche utile consiglio. Nella stanza con la 'Nightmare Key' dovrete eliminare prima il coniglio intrappolato, poi il pipistrello e infine il tipo con faccia da scheletro. Quando avrete finito apparirà uno scrigno con dentro la 'Nightmare Key'.

LUCKY LUKE

Ecco le password per poter iniziare a giocare a Lucky Luke dal livello che preferite.

LIVELLO	PASSWORD
2	Luke, Cavallo, Cavallo, Vecchietto, Luke
3	Coyete, Cavallo, Luke, Vecchietto, Vecchietto
4	Vecchietto, Coyete, Luke, Cavallo, Coyete
5	Coyete, Cavallo, Luke, Vecchietto, Coyete



POKEMON PINBALL

pokémon animati

Per animare i Pokémon, andate nel Pokédex ed evidenziate uno dei vostri mostri. A questo punto tenete premuto START e guardate il Pokémon che si muove.



come prendere venonat

Per prendere Venonat dovete andare alla città di Fushia sul tavolo da gioco blu ed entrare nella modalità Catch'em.

come prendere dragonair

Per prendere Dragonair, dovete prima andare nella città di Saffron e catturare Evee. Dopo andate a Cloyster e prendete un Pokémon qualsiasi. Il nuovo arrivato si trasformerà magicamente in Dragonair!

special evolution bonus

Per ottenere lo 'Special Evolution Bonus':

1. ***Dovete accedere alla modalità Evolution.***
2. ***Dovete entrare nel menu e scegliere un Pokémon contrassegnato con una stella.***
3. ***Arrivate alla fine del processo evolutivo.***

Quando avrete fatto evolvere il vostro Pokémon riceverete uno Special Evolution Bonus da 10.000.000 di punti.



professional Gamers League!

il sogno diventa realtà

Vi sentite dei veri campioni?
Pensate che non esista al mondo nessuno più bravo di voi a Tekken?
La vostra abilità nei videogiochi è superiore alla media?

Dimostratecelo ed entrate a far parte della Professional Gamers League, la nuova associazione che raccoglie i migliori videogiocatori di tutta Italia.

Entrare a far parte della PGL vi permetterà di vincere premi favolosi e di partecipare a tutti i tornei più importanti d'Italia.
Scegliete la sfida che preferite e inviateci una foto delle vostre imprese. I migliori tre di ogni prova saranno pubblicati sul prossimo numero di Game Republic.



Volete saperne di più sulla PGL? Il prossimo mese vi sveleremo altri dettagli sulla prima associazione agonistica dedicata ai campioni dei videogiochi. Solo su Game Republic.



PRIMA SFIDA PlayStation

tekken 3

TIME ATTACK
È giunto il momento di dare prova della vostra abilità di combattenti. Selezionate il personaggio che preferite e portate a termine il Time Attack di Tekken 3 nel minor tempo possibile. Il più veloce a sconfiggere tutti gli avversari entrerà di diritto nella PGL.





SECONDA SFIDA Dreamcast

sega rally

MIGLIOR TEMPO SU DESERT
Selezionate il primo circuito di Sega Rally (quello ambientato nel deserto) e cercate di portarlo a termine il più velocemente possibile. Il nostro vincitore sarà colui che impiegherà il minor tempo possibile.



TERZA SFIDA Nintendo 64

goldeneye

I PIÙ VELOCI A FACILITY
Anche la nostra terza sfida vuole testare le vostra velocità. In questo caso dovrete dimostrarci di essere dei veri agenti segreti finendo il livello Byelomorye Dam (la Diga di Byelomorye) in meno di un minuto. Il primo che riuscirà in questa impresa sarà inserito nella graduatoria della PGL.

GRANDIA

Incredibile!

Nessuno aveva mai osato tanto... nel numero 2 di Game Republic troverete in regalo uno dei sei imperdibili portachiavi di *Street Fighter*!!! Non vi resta altro da fare che correre dal vostro edicolante e prenotare subito una copia di GR.

Ma le sorprese non sono certo finite!





Novembre 1999

numero 02

Un eccezionale servizio in esclusiva su uno dei giochi di ruolo più apprezzati del millennio. Signori e Signore ecco a voi Grandia! Questo nuovo titolo della GameArts era uscito qualche anno fa su Saturn, e presto arriverà anche su PlayStation e Dreamcast.

Tutti i segreti di Jet Force Gemini, il miglior gioco in uscita per Nintendo 64.

E naturalmente tutte le stranezze dalla Terra del Sol Levante e un'incredibile quantità di trucchi, anteprime e recensioni!

readers 011001



GR MAIL BOX!

Play Press Publishing srl: Lungotevere dei Mellini, 44, 00193, Roma, tel. 06/3219219, fax 06/3203232, E-mail: playpres@uni.net

Va bene... essendo questo il primo numero di Game Republic è abbastanza logico capire perché non sono presenti pagine di posta. Ma sul numero due non vogliamo sentire ragioni! Ci aspettiamo di essere sommersi dalle vostre lettere piene di suggerimenti, consigli e tantissime domande!

Non siate timidi, prendete un pezzo di carta e trasferiteci tutte le idee che volete condividere con altri maniaci di videogiochi e cartoni animati. L'intera redazione sarà al vostro servizio per rispondere alle vostre domande più inconfessabili.

Cosa?!? State ancora leggendo... smettetela immediatamente e andate a scriverci una lettera.